

JOC FULL PAINKILLER OVERDOSE UN MĂCEL CU EFECTE TERAPEUTICE

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

HARDWARE
NINTENDO 3DS



PREVIEW

BATTLEFIELD 3

HANDS-ON

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

REVIEW

PORTAL 2

MORTAL KOMBAT

STCC THE GAME 2

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS. FREWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Ionie 2011

Preț 14.99 lei



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

În cele peste 200 de pagini, ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind liniile de ghidaj necesare și utile oricărui utilizator de aparat foto digital. Totodată, abordează fotografia din punct de vedere tehnic, oferind explicații, soluții și sfaturi profesionale pentru situații de fotografiere specifice.

Din cuprins:

Tehnici de fotografiere | Determinarea cadrelor | Potrete citadine | Creativitate cu mijloace simple | Compunerea fotografiei | Proiecte fotografice | Efecte dinamice | Sfaturi de filmare | Abordarea fotografiei de peisaj în funcție de anotimp | Momentul potrivit etc

Cartea **Fotografia digitală - Tehnică și compoziție** va fi disponibilă, începând cu **6 iunie 2011**, în toate centrele de presă prin:

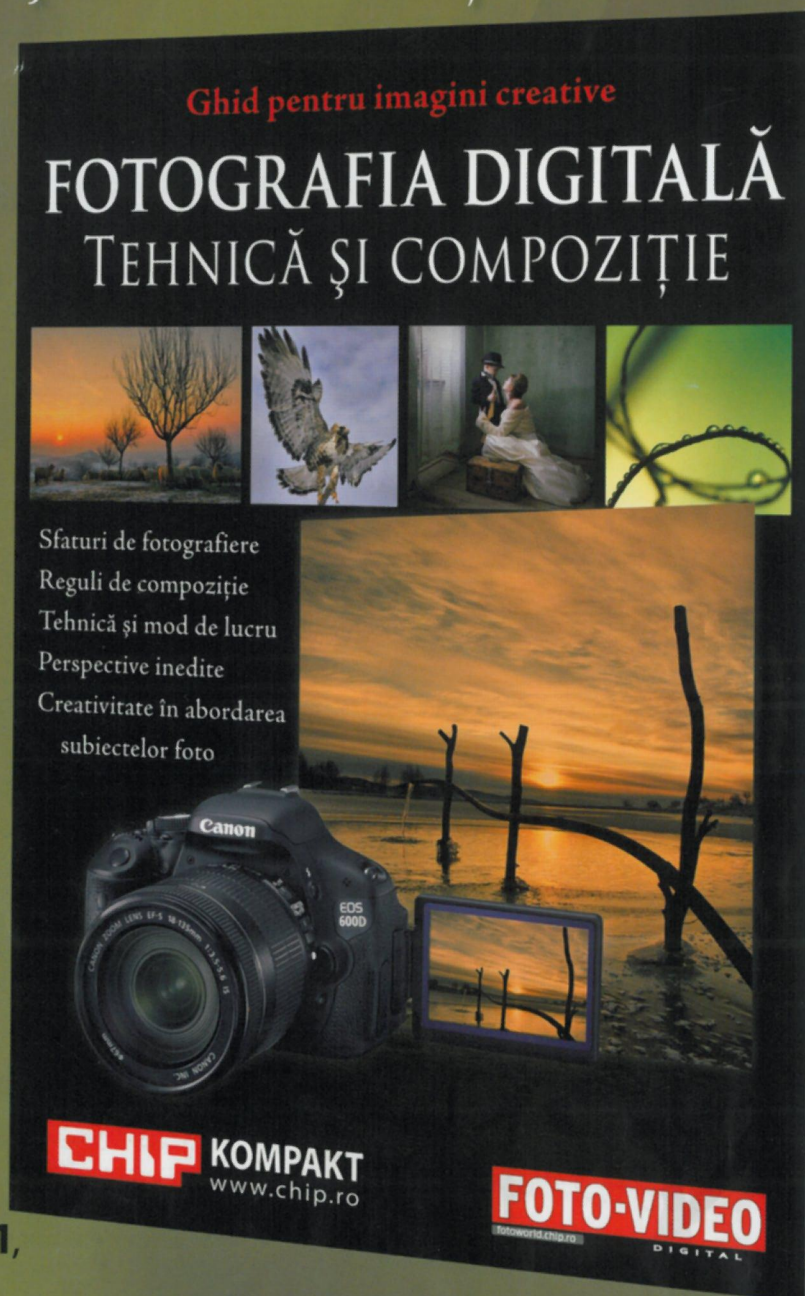
PACHETUL PROMOȚIONAL

FOTO-VIDEO, ediția
lunii iunie 2011 + carte
la prețul de 22,98 lei

PACHETUL PROMOȚIONAL

CHIP cu DVD, ediția
lunii iunie 2011 + carte
la prețul de 24,98 lei

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie sau poate fi achiziționată din librării.



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:

Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:

Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:

Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:

Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aionită
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:

Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție

Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:

Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:

0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ArtMania	35
D-Link	19
Millenium Bank	7
Orange	100

Sony offline

În timp ce înșir aceste rânduri, Sony se confruntă, probabil, cu cea mai mare criză din istoria modernă a companiei, drept rezultat al atacului unui grup de hackeri asupra rețelei PlayStation Network, care au obținut astfel accesul la datele personale ale utilizatorilor serviciului online în cauză. Poate la fel de grav este că Sony a anunțat clienții afectați abia după o săptămână de la atac, crezând în primă fază că problema nu este atât de gravă, iar ea poate fi rezolvată fără prea mare tam-tam. S-au înșelat, iar de atunci a trecut aproape o lună de zile. Între timp, doar o parte dintre serviciile online ale PlayStation Network au fost restaurate, iar utilizatorii obligați să-și schimbe parolele de acces. Dar nu doar atât, pentru că hackerii ar fi obținut chiar și numerele cărților de credit pe care utilizatorii rețelei le-au folosit pentru a face achiziții online prin intermediul PlayStation Store, determinându-i pe mulți dintre ei să solicite băncilor schimbarea acestora. Situația este cu atât mai gravă cu cât numărul utilizatorilor înregistrați este imens, rețeaua fiind una globală, iar într-o oarecare măsură efectele s-au simțit chiar și în rândul utilizatorilor PlayStation 3 de la noi, cu toate că serviciul nu este localizat. Jocuri pentru PlayStation 3 și PSP există pe piață, iar dacă ai cumpărat un titlu pentru a-l folosi în multiplayer, numai pentru a constata apoi că nu o poți face, nu este o chestie tocmai plăcută. Sumarizând, nu mai puțin de 77 de milioane de conturi au fost compromise, s-au furat datele a peste 12.700 cărți de credit/debit, iar serviciile PlayStation Store și PlayStation Home au devenit inutilizabile. Privită inițial cu oarecare amuzament, situația s-a complicat și a devenit treptat din ce

în ce mai serioasă când lumea a aflat că problemele nu pot fi remediate într-un timp scurt. A urmat apoi un atac asupra Sony Online Entertainment, serviciu dedicat jocurilor de tip MMO publicate de Sony, hackerii obținând din nou ceea ce și-au dorit: nume, prenume, e-mail, zi de naștere, parole de conectare și informații legate de conturile bancare ale jucătorilor. În acest punct, lumea se întreba deja de ce nu a închis Sony de la bun început toate serviciile online, pentru a evita noi atacuri. Nici măcar promisiunea unor jocuri gratuite nu i-a încălzit prea mult, iar Microsoft a speculat momentul. Diverse magazine din Statele Unite s-au oferit să ofere contravaloarea consolelor PS3 proaspăt achiziționate sau schimbarea lor cu console Xbox 360. În proporție de 50%, amatorii au optat pentru un Xbox 360, dornici să-și continue activitățile online cât mai repede. Mai mult decât atât, Microsoft a anunțat că oferă o consolă Xbox 360 de generație nouă gratis studenților americani, canadieni și francezi care cumpără un laptop de o anumită valoare și cu sistem de operare Windows preinstalat. Iar ofertele, sunt sigur că vor continua. Ca să fie tabloul complet, povestea s-a complicat din nou când site-ul Sony Tailanda a fost, la rândul lui, spart și folosit pe post de phishing pentru o schemă italiană de furt a cărților de credit. I-a urmat apoi un site Sony japonez... Prin urmare, situația e groasă, iar pierderile Sony sunt deja imense. Dacă serviciile nu vor fi restaurate cât mai curând, lumea își va pierde din ce în ce mai mult încrederea în Sony, iar pierderile ar putea fi și mai mari pe termen lung. De fapt, sunt sigur că vor fi. Morala: securitate înainte de toate. Or else.

KIMO

KiMO

- 1 STCC The Game 2
- 2 Section 8: Prejudice
- 3 Portal 2



Koniec

- 1 Portal 2
- 2 Mortal Kombat
- 3 Section 8: Prejudice



cioLAN

- 1 STCC The Game 2
- 2 Portal 2
- 3 Capsized



Marius Ghinea

- 1 STCC The Game 2
- 2 Portal 2
- 3 Section 8: Prejudice



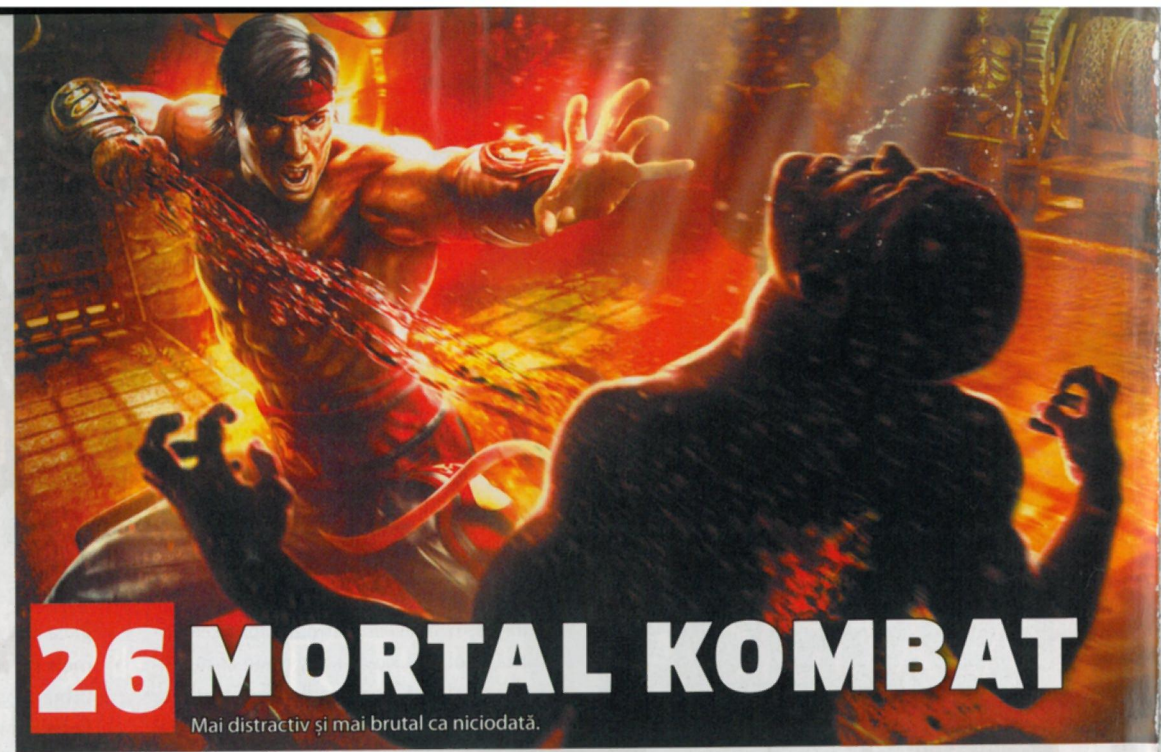
Caleb

- 1 Deus Ex: Human Revolution
- 2 Portal 2
- 3 Capsized



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



26 MORTAL KOMBAT

Mai distractiv și mai brutal ca niciodată.



20 PORTAL 2

Distracție maximă în doi.



16 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Revoluția cyberpunk continuă. Avem hands-on.



36 STCC THE GAME 2

Simulator pur sânge de la mama lui.



88 NINTENDO 3DS

3D la purtător cu cea mai nouă jucărie Nintendo.



24 SECTION 8: PREJUDICE

Mai bun, mai sofisticat.

PAINKILLER OVERDOSE

Dacă-ți plac jocurile de acțiune cu adevărat bune, atunci trebuie să-ți amintești de Painkiller. Numai Dumnezeu știe cu câtă plăcere am cășă-pit gunoaiile lui Scaraoțchi de-a lungul a câteva zeci de ore, ajutat de unul dintre cele mai terapeutice jocuri din toate timpurile. A urmat apoi expansion pack-ul Battle Out of Hell și confirmarea că Painkiller merită să ocupe un loc între clasicii genului, precum Doom, Wolfenstein și Serious Sam: The First Encounter. Tristețea, frustrarea și deznădejdea sunt date uitării aproape instantaneu odată ce ai pătruns în lumea bolnavă, înfricoșătoare și terifiant de amuzantă din Painkiller – iadul, așa cum nu l-ai mai văzut niciodată. Mai rar un joc în care momentele de spaimă sunt asortate cu situații amuzante, ce te îndeamnă să mergi mai departe și să te apropii din ce în ce mai mult, ca atras de un magnet, de culcușul Satanei. N-o să uit în vecii vecilor orfelinatul prin care m-au fugărit copii arzând asemenea unor torțe vii și flori care m-au trecut pe șira spinării când am dat nas în nas cu o fetiță al cărei urlet aproape că m-a ținut în scaun. Parcă o văd alergând spre mine, căutând să mă îmbrățișeze, de parcă în brațele mele ar fi găsit salvarea din focurile iadului. Țipăi îngrozitor, se aprinde instantaneu și îmi sare în brațe, iar eu mă fac ghem și scot arma... Apoi, scap din orfelinatul groazei și fac cunoștință cu niște clovni isterici care aruncă după mine cu petarde, „incendiare”. Ai naibii circari... să tot „răzi”, nu alta.

Continuarea aventurilor din Painkiller: Battle Out

of Hell s-a lăsat și se lasă în continuare așteptată, însă o mână de modder-i isteți și puțin scrântiți (în sensul bun al cuvântului) s-au gândit că n-ar strica să ne surprindă cu o conversie single player pentru Painkiller, îndulcindu-ne așteptarea. Încet, dar sigur, Painkiller: Overdose a început să prindă contur, transformându-se în cele din urmă într-un joc de sine stătător, care încearcă să ghicească rețeta pe care a scris-o Pinkiller și expansion pack-ul Battle Out of Hell – acțiune dementă cu efecte terapeutice, o avalanșă de împelițați tăcăniți, multiplayer alert și decoruri apocaliptice absolut superbe.

În Overdose ești Belilal, bastardul născut din dragostea dintre un inger și un demon, iar introducerea – un monolog siropos lung de câteva minute, arată cât de furios este Belilal, închis de mii de ani într-o cușcă. Dar când Daniel, eroul din jocul original, îl învinge pe Lucifer, lui Belilal i se oferă șansa evadării, de care profită fără a sta prea mult pe gânduri și se apucă de curățenie. Demoni după demoni îi cad pulberați la picioare, iar când termină cu ei, se ia la trântă cu ninjalăi, schelete ambulante, scorpioni și mumii. Locațiile, ca și inamicii, sunt variate și fără prea mult sens, iar armele funcționează la fel de bine ca în Painkiller, originalul. Apoi, conform rețetei, în urma îndeplinirii unui obiectiv specific nivelului din care tocmai ai scăpat cu viață, ești răsplătit cu o carte de tarot, una dintre motivațiile care te poate îmbia să joci pentru a doua oară același nivel. Întregul joc îți aruncă în întâmpi-



nare peste 40 de tipuri de inamici, care de fapt sunt doar patru – lichelele care vor să-ți dea cu capu-n gură, drăcoveniile care dau cu băta, lighioanele care te „scurpă” de la distanță și mastodonții care cad ca muștele după câteva boabe. Sau cel puțin așa se întâmplă în prima versiune, pentru că acum, după câteva patch-uri, lucrurile s-au mai complicat. Inamicii au căpătat mai multă agresivitate și îndrăzneală, iar timpii de încărcare, exasperant de lungi odinioară, nu mai dau bătaie de cap.

Jocul nu are pretenția să fie considerat ceva mai mult decât un FPS fără minte, care urmează o rețetă veche de când lumea genului, dar l-am găsit surprinzător de relaxant în noua sa formă. Iar pentru că este de departe cel mai bun titlu din serie de la Painkiller: Black Edition încoace, pachet pe care vi l-am oferit deja în versiune full cu revista, nu am ezitat să-l alegem drept joc full luna aceasta. În plus, vine cu o componentă multiplayer și mai dementă.

KiMO

08 ȘTIRI

PREVIEW

- 12 DEATH TO SPIES 3
- 14 BATTLEFIELD 3

HANDS-ON

- 16 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

REVIEW

- 20 PORTAL 2
- 24 SECTION 8: PREJUDICE
- 26 MORTAL KOMBAT
- 32 BRINK
- 36 STCC THE GAME 2 & GT POWER
- 44 FAERY: LEGENDS OF AVALON
- 46 MOUNT & BLADE: WITH FIRE & SWORD
- 50 GRAY MATTER
- 54 SOCOM: SPECIAL FORCES
- 58 SHIFT 2 UNLEASHED
- 62 CARGO!: THE QUEST FOR GRAVITY
- 64 BLACK MIRROR III
- 68 CAPSIZED
- 70 SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

72 DWARFS!?

74 DEAD MEETS LEAD

RETRO

- 76 RIVER RAID
- 78 CANNON FODDER

HOBBY

- 80 CALL OF CTHULHU: THE CARD GAME

GAMEDEV BLOG

- 82 VREAU SĂ FAC UN JOC!

HARDWARE

- 84 TEST COMPARATIV – MONITORUL FULL HD
- 86 XBOX 360 KINECT
- 88 NINTENDO 3DS
- 91 LOGITECH Z906

LIFESTYLE

- 92 NEMIRA – RĂZBOIUL URIAȘILOR
- 93 FILM – THOR
- 93 WWW.

CUPRINS DVD

Demo

Anomaly Warzone Earth / Mount & Blade: With Fire & Sword / MineCraft / Star Twine / Two Worlds II Castle Defence

MODs

Cross of Iron v1.20 (Company of Heroes)

Media Filme

Duke Nukem Forever / Dungeon Siege III / Fallout: New Vegas - Honest Hearts / Kingdoms of Amalur: Reckoning / L.A. Noire / Operation Flashpoint: Red River / Shift 2 Unleashed - Speedhunters DLC / The Witcher 2

Imagini

Deus Ex: Human Revolution / Max Payne 3 / Risen 2: Dark Waters

Wallpaper

Mortal Kombat / Portal 2

Drivere

ATI Catalyst 11.5 / NVIDIA ForceWare 270.61

Patch

Crysis 2 v1.04 / Shift 2 Unleashed v1.01

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 - 1375a3626

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7.9.1557 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free

Shareware

DAEMON Tools Lite v4.40.2 / PCMark 7

EXTRA

Assault Cube (versiune completă)
Battle for Wesnoth (versiune completă)
LEVEL DVD Finder
Coperta DVD - JOC FULL

DVD HIGHLIGHTS

ANOMALY WARZONE EARTH

Un excelent joc de strategie de tip tower defence, dar de jucat nu-mai din perspectiva atacatorului.



TWO WORLDS II: CASTLE DEFENCE

Nu avem de-a face cu un RPG clasic, ci cu un joc de tip tower defence, care servește drept punte de legătură între primele două titluri din seria Two Worlds.



MOUNT & BLADE: WITH FIRE AND SWORD

Universul Mount & Blade se extinde cu un nou titlu cavaleresc - With Fire & Sword, cel mai bun simulator de luptă călare.



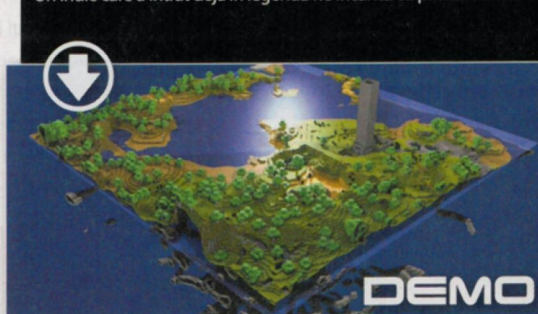
CROSS OF IRON V.1.20

O nouă versiune a excelentului mod pentru jocul de strategie Company of Heroes, ce aduce un echilibru mai bun între facțiuni și acuratețe istorică sporită.



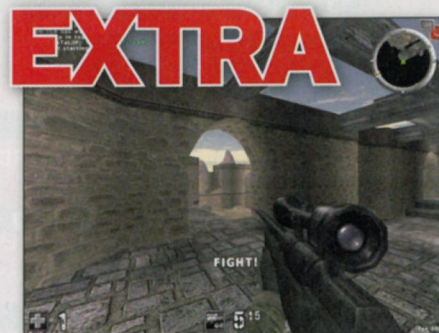
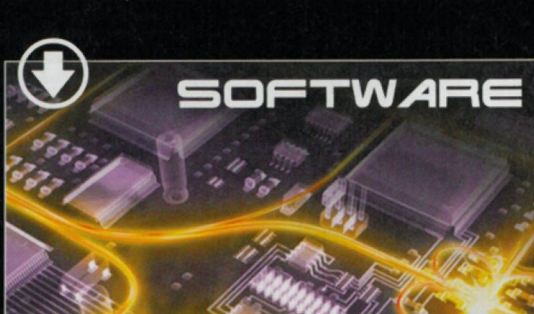
MINECRAFT

Un indie care a intrat deja în legendă ne încântă cu primul demo.



PCMARK 7

Futuremark a lansat cea mai nouă versiune a popularului program de benchmark, dedicat mai ales amatorilor de teste hardware.



ASSAULT CUBE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Assault Cube este un FPS dedicat caftului în multiplayer, foarte alert și deosebit de distractiv în mâinile obișnuiților genului.

BATTLE FOR WESNOTH (VERSIUNE COMPLETĂ)
Battle for Wesnoth este un joc de strategie pe turne cu temă fantasy, ce poate fi jucat în single player de-a lungul unei campanii interesante, dar și în multiplayer.



Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

e-Cont

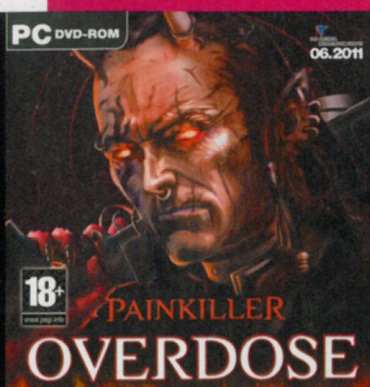
PRIMUL CURENT
DIN ROMÂNIA CU
ZERO
DRUMURI
LA BANCĂ
ȘI FĂRĂ COMISIOANE

Millennium
bank

Viața ne inspiră

www.millenniumbank.ro

0 801 000 111 (Romtelecom)
*2111 (Vodafone, Orange)





LANSARE GAMESHOP.RO CONCEPT STORE

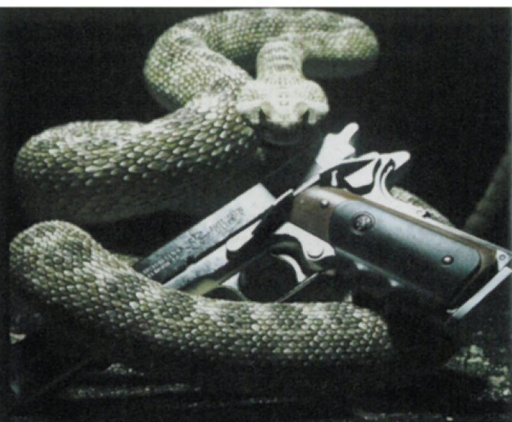
Să nu-mi spuneți că n-ați comandat niciodată un joc de la vreun magazin online, pentru ca mai apoi să vă blestemați zilele așteptând curierul cu prețiosul pachet. Exact acest inconvenient încearcă să-l elimine proaspăt inauguratul GameShop.ro Concept Store, un magazin de jocuri „mai altfel”. Deschis în București pe 17 mai, concept store-ul este plasat pe strada Sf. Vineri. nr. 25, foarte aproape de Piața Unirii. Spațiul de peste 70 de metri pătrați (în care s-a investit aproximativ 50 de mii de euro) a fost conceput în ideea de a extinde serviciile oferite de corespondentul său online, site-ul GameShop.ro. Astfel, bazele de date ale acestor magazine vor fi comune, clienții GameShop Concept Store fiind invitați să-și creeze un cont GameShop.ro înainte de a efectua o achiziție. O veste bună pentru buzunarele nu prea pline ale românilor este prezența continuă a promoțiilor în concept store, unele titluri fiind oferite la prețuri ridicol de mici. De asemenea, după cum spuneam chiar la început,

precomenziile realizate pe site vor putea fi ridicate direct din magazin, eliminându-se astfel nevoia de a folosi un intermediar. Totuși, dacă ar fi să ne luăm după declarațiile celor de la Best Distribution (care reprezintă oficial în România publisheri precum Electronic Arts, Ubisoft, Activision sau Warner Bros.), nu vânzarea de jocuri este principalul obiectiv al acestui nou spațiu, ci mai degrabă crearea unei comunități active în jurul GameShop.ro. Vizitatorii au posibilitatea să încerce jocurile chiar la fața locului, atât pe console, cât și pe PC (la festivitatea de inaugurare invitații s-au delectat cu Mortal Kombat pe Xbox 360 și Tekken 6 pe PlayStation 3). De asemenea, GameShop.ro Concept Store urmează să fie gazda a numeroase evenimente și concursuri dedicate iubitorilor de jocuri, magazinul fiind gândit din start pentru a acomoda asemenea desfășurări de forțe. Să sperăm doar că stocul va fi din ce în ce mai variat și bogat în viitor.

ATARI RENUNȚĂ LA CRYPTIC



Atari, publisher-ul veșnic falimentar și plin până la gât de datorii, a anunțat că renunță la finanțarea studiourilor Cryptic, argumentând că, din punctul său de vedere, acestea nu mai sunt viabile financiar. Bineînțeles, având în vedere faptul că doar anul trecut Cryptic a păpat circa 8 milioane de dolari fără să aducă și ceva profit companiei, motivarea publisher-ului este destul de plauzibilă. În fine, tot prin comunicatul de presă mai este precizat și că suportul oferit jocurilor Champions Online și Star Trek Online nu va înceta, iar dezvoltarea MMORPG-ului Neverwinter își va continua cursul.



HITMAN: ABSOLUTION ANUNȚAT OFICIAL

Așadar, totul este acum oficial. IO Interactive a recunoscut că lucrează la Hitman: Absolution, noul sequel dedicat asasinului chel cu „part number” 640509-040147 tatuat pe ceafă și cravată roșie. Jocul este dezvoltat pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3, cu ajutorul engine-ului grafic proprietar Glacier 2, iar data de lansare fost stabilită pentru „cândva în 2012.” În materie de gameplay, vom avea parte de un amestec al primelor jocuri din serie, dar și de o mulțime de elemente noi pentru franciza Hitman. Acțiunea jocului ne va oferi un Agent 47 trădat de cei apropiați și vânat de poliție, care va trebui să ducă la final unul dintre cele mai periculoase contracte de până acum. Producătorii ne promit o conspirație sinistă, o călătorie de regăsire a sinelui, mult sânge, acadele pentru ochi, mai mult sânge, plus o poveste care ne va lăsa cu pampers-ul în vine. Hitman Absolution va fi prezentat în premieră la E3.

ALIEN LA CREATIVE ASSEMBLY

Producătorul britanic Creative Assembly, cunoscut în special pentru jocurile sale de strategie Total War, are în dezvoltare un nou joc bazat pe licența Alien, despre care, pentru moment, nu se cunoaște absolut nimic în afara faptului că este inspirat din primul film horror al seriei Alien, produs de către genialul Ridley Scott în 1979, și că este destinat doar consolelor. Deci, nu prea are șanse să fie RTS. Reamintim că oamenii de la Creative Assembly au mai cochetat cu consolele (Viking: Battle for Asgard și Spartan: Total Warrior) în trecut, dar nu prea au reușit să se impună și în domeniul action-ului de consolă. Să sperăm că au învățat din greșeli. Sau că fac un RPG.



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE PC ÎN IUNIE

Prin intermediul website-ului oficial, Capcom a anunțat că versiunea PC a jocului Super Street Fighter IV: Arcade va fi lansată în Europa la începutul lunii iunie, atât sub formă de conținut extra pentru posesorii jocului Street Fighter IV, cât și în versiunea retail.

MASS EFFECT 3, AMÂNAT

Casey Hudson, producător executiv pentru saga Mass Effect, a anunțat că cel de-al treilea joc din serie va fi lansat în primele luni ale anului 2012, motivând că Bioware mai are nevoie de timp pentru a face jocul mai mare, mai cu vână de RPG, cel mai bun din serie... tra-la-la. V-ați prins voi... Problema este că un individ de la Electronic Arts a dezvăluit că, de fapt, amânarea se datorează faptului că Bioware dorește să facă jocul mai accesibil pentru jucătorii de ocazie, fiind astfel necesar să regândească mai multe mecanici de joc astfel încât Mass Effect 3 să fie mai... shooter sau, citându-l chiar pe respectivul nene: „equivalent of shooter-meets-RPG”.



PREMIERĂ PENTRU PIAȚA DIN ROMÂNIA:

MILLENNIUM BANK OFERĂ PRIMUL CONT CURENT CARE NU NECESITĂ NICIO VIZITĂ LA SUCURSALĂ

În premieră pentru piața din România, Millennium Bank oferă un cont curent pentru a cărui deschidere nu este necesară nicio vizită la bancă. Pachetul e-Cont este gratuit și conține un cont curent în lei, card de debit Visa Electron, precum și serviciile Internet Banking și Call Center.

Pentru a satisface nevoia de mobilitate a clienților dinamici, banca a creat și o aplicație de tip smartphone banking. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii de terminale inteligente - smartphone-uri și iPad-uri - pot vizualiza toate produsele contractate de la Millennium Bank și efectua tranzacții financiare. Aplicația este concepută special pentru smartphone-uri și poate fi descărcată și folosită gratuit.

Procesul de deschidere a unui e-Cont presupune doar completarea unui formular online. Toată comunicarea necesară dintre bancă și client este apoi realizată prin telefon și prin curier. Clientul primește, la adresa aleasă de el, contractul pe care trebuie să-l semneze, împreună cu toate informațiile necesare despre produs. După ce semnează documentele, clientul le înapoiază curierului pentru a fi livrate băncii. Toți acești pași nu implică niciun cost pentru client.

„Millennium Bank este un jucător inovator pe piața locală, urmând strategia implementată de grupul Millennium bcp în toate țările în care este prezent. În linie cu această strategie, am lansat un canal integrat de direct banking care răspunde perfect nevoilor clienților dinamici. Astfel, vom explora o piață de nișă cu potențial mare și un canal de distribuție ale cărui limite sunt virtual inexistentă”, a declarat Nuno Alves, Director Executiv la Millennium Bank. Pe lângă avantajele de a fi comodă și flexibilă, deschiderea e-Cont este și gratuită. Beneficiile contului mai includ și zero comision pentru administrarea contului curent în lei și pentru retragerile de numerar la bancomatele Millennium Bank, zero comision de administrare pentru card în primul an de folosire, acces și administrare fără costuri pentru serviciile Internet Banking și Call Center. De asemenea, banca nu percepe niciun comision pentru plățile interbancare în lei efectuate prin Internet Banking sau Call Center, clienții achitând doar comisionul TransFond.

Campania de promovare a produsului e-Cont include un concurs cu premii consistente. Inspirat din avantajul principal al e-Contului, și anume posibilitatea clientului de a beneficia de produse și servicii bancare fără a fi nevoit să facă vreo vizită la bancă, concursul premiază cele mai ingenioase idei de a efectua în interior activități care, în mod obișnuit, presupun deplasarea în exterior. Cele mai reușite fotografii și filmulețe care ilustrează astfel de activități vor fi premiate cu un Mini One, un scuter Vespa, o bicicletă BMW și, săptămânal, cu 200 de euro.

Mai multe detalii sunt disponibile pe www.millenniumbank.ro.





WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

Focus Home Interactive a anunțat că studiourile Eugen Systems (producătorii jocurilor Act of War: Direct Action și R.U.S.E.) au în producție un joc de strategie real-time a cărui acțiune va avea loc în perioada anilor 1975–1985. Intitulat Wargame: European Escalation, acesta este produs exclusiv pentru PC și va prezenta o istorie alternativă a continentului european, unde armatele membrilor Tratatului de la Varșovia se găsesc în conflict deschis cu forțele NATO. Mai multe detalii despre subiect vor fi oferite abia cu ocazia E3-ului din acest an.

UN NOU FILM TOMB RAIDER

GK Films ne-a informat că și-a unit forțele cu Mark Fergus și Hawk Ostby, tipii responsabili de scenariul primului film Iron Man, pentru ca în 2013 să aducă pe marele ecran o nouă aventură a doamnei Croft. Filmul se dorește a fi un reboot al seriei și va urmări originile legendarei eroine. Și, da... este fără Angelina Jolie.



GOTHAM CITY IMPOSTORS

Monolith Productions a anunțat că lucrează la un joc first-person shooter multiplayer bazat pe universul liliacului feroce, care va oferi jucătorilor satisfacția de-a purta chiloții lui Batman în scopul de a-l învăța pe Joker că bătaia este ruptă din Rai sau vice-versa... doar că fără partea legată de chiloți. Gotham City Impostors va permite combatanților să-și personalizeze preferatul cu gadgeturi și o sumedenie de costume, astfel încât să ofere mulțumirea de sine după crearea unui avatar (aproape) unic. Acțiunea sa va avea loc în arene inspirate din benzile desenate ale celor de la DC Comics, unde vor avea loc meciuri sângeroase 4 vs. 4. Gotham City Impostors va fi publicat de Warner Bros doar în format digital pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3.



ASSASSIN'S CREED: REVELATION

Ubisoft a recunoscut în mod oficial că lucrează la ultimul capitol al seriei de jocuri Assassin's Creed. Cel puțin dacă vorbim de aventura lui Altair Ibn la-Ahad și Ezio Auditore da Firenze. Și tot pe atunci precizăm că publisher-ul francez s-a spovedit în exclusivitate celor de la Game Informer despre ceea ce va fi Revelations. Acțiunea jocului va fi plasată în jurul anului 1510, unde îl vom găsi pe Ezio îmbătrânit, trecut de vârsta de 50 de ani. Omul călătorește spre Constantinopol, Istanbulul de azi, în căutarea unor sigilii ce-i oferă posibilitatea să intre în pielea strămoșului său, Altair. Cu siguranță, mai multe detalii despre subiect vor fi făcute publice odată cu apropierea datei de lansare. Spațiul de joc va fi împărțit în cinci zone care vor putea a fi deblocate progresiv. Este vorba despre districtele Constantin, Beyazid, Imperial și Galata, toate din Istanbul, iar apoi Cappadocia secolului VI î.Hr., o vastă regiune a Imperiului Persan. În materie de armament, vom avea parte de câteva jucărioare noi, precum „hookblade” - unealtă ce va putea fi utilizată pentru a naviga mai ușor prin oraș, într-un mod asemănător cu stilul de navigare din Bioshock Infinite. De altfel, Ezio a devenit expert în bombe și explozibili, fiind de această dată capabil să-și confecționeze singurele nu mai puțin de 300 de tipuri de bombe, prin intermediul unui sistem nou de crafting.

Tot în materie de gameplay, în Revelations vom avea parte și de o regândire a mecanicii sistemului Eagle Vision (redenumit Eagle Sense), care va permite jucătorului să analizeze drumul parcurs de un NPC, oferindu-i acestuia posibilitatea de a pregăti și ceva capcane pe traseu. Implementarea turnurilor zonale „Borgia” a fost și ea îmbunătățită, Ezio fiind acum nevoit să slăbească mai întâi prezența templierilor din zonă, prin îndeplinirea mai multor misiuni în această privință. Abia apoi va putea fi îndepărtată influența turnurilor, iar în locul acestora, Ezio își va putea amenaja ascunzătorii cu rol de bază. În plus, Revelations va introduce un sistem de quest-uri secundare cu proprietăți dinamice, producătorii încercând să ofere puțină acțiune zonei în care te afli la un moment dat. Ca un bun exemplu, dacă ai butonat Red Dead Redemption, probabil îți amintești de momentele în care un hoț fura trăsura sau calul unui fermier sau când o fată era violată în timp ce tu, jucătorul, erai pe urmele unui alt răufăcător. Aceste misiuni secundare vor avea rolul de a ne oferi un grad mai mare de interacțiune cu lumea jocului și sunt mereu binevenite.

Nici partea tehnologică nu a fost ignorată, Ubisoft Montreal anunțând că utilizează o tehnică de captură facială (Mocap) asemănătoare cu cea văzută la lucru în L.A. Noire. Viitorul sună bine, nu-i așa?



ARMA 3, ANUNȚAT OFICIAL

Bohemia Interactive a dezvăluit că lucrează la shooter-ul first person cu gene de simulator - ARMA 3 - care, în 2012, ne va plasa în bocancii căpitanului Scott Miller, singur supraviețuitor al unei divizii NATO trimise să vâneze secrete militare în teritoriul inamic. Conform producătorului ceh, campania de joc va fi una dinamică, cu foarte multe elemente decizionale care vor permite modificarea poveștii. Mai merită precizat și faptul că jocul va fi lansat exclusiv pentru PC în vara anului viitor, iar mai multe detalii vor fi oferite cu ocazia E3-ului din acest an.



RAGE VA FI LANSAT CU TOT CU EDITOR

Tim Willits, directorul de creație și co-proprietarul id Software, a declarat pentru PC Gamer că versiunea PC a lui Rage, hibridul first-person shooter/racer post-apocaliptic dezvoltat cu noul engine id Tech5, va fi lansată cu o versiune completă a level editor-ului, în ciuda faptului că nenea John Carmack, fondatorul id Software, se lovea cu pumnul în piept prin Game Informer că sistemul de control este optimizat în primul rând pentru controllere și că, din punctul lor de vedere, piața principală de desfacere va fi cea destinată consolelor. Probabil, doar că fără suport dedicat pentru moduri!

SE VOR LANSA

Dungeon Siege III	PC, X360, PS3	Square Enix
Alice: Madness Returns	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Duke Nukem Forever	PC, X360, PS3	2K Games
Hunted: The Demon's Forge	PC, X360, PS3	Bethesda Softworks

„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Pentru detalii și înscriere vă rugăm să accesați www.chip.ro/workshop

SEMINAR: Introducere în fotografia digitală

11 iunie 2011
București

STRUCTURA SEMINARULUI „INTRODUCERE ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ”

Seminarul se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

Parteneri media:



CURS TEORETIC

- Tipuri de aparate fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Utilizarea corectă și eficientă a programelor aparatelor foto.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poză și o fotografie?

Motto:
Bună-i viața de spion
când te-arunci din avion.
Nu mai e ca tine om
decât poate Alain Delon

Codename <47

DEATH TO SPIES 3

GEN ACTION/STEALTH PRODUCĂTOR HAGGARD GAMES DISTRIBUTOR 1C PUBLISHING LANSARE Q4 2011 ONLINE DEATHTOSPIES-THEGAME.COM PLATFORME PC, X360

Cum genul stealth se arată chel lunile astea, cel puțin până la venirea următorului Hitman, Splinter Cell sau Thief 4, producătorii seriei Death to Spies profită pentru a lansa jocul lor cu numărul trei. Ar trebui să fi auzit de Smersh, măcar pentru faptul că m-am căznit de mi-a căzut un sfert din podoba capilară cu Moment of Truth pentru a vă oferi un review cinstit. Ok, nu spun că nu mi-a făcut plăcere, dar n-am mai întâlnit jocuri atât de grele din vremea de glorie a arcade-ului. Da, Haggard Games se pricepe de minune să facă viața jucătorului grea, pedepsind aproape orice greșeală mărunță cu un mișcăreț cât ecranul. Partea mai tristă a venit în primele două DtS-uri din doza suplimentară de dificultate pe care a adus-o interfața deloc ergonomică și prietenoasă, ajutată din plin de AI-ul imprevizibil (la modul negativ) și adesea inconsecvent, alături de controlul greoi și aproape complet ineficient când venea vorba de folosirea armelor de la distanță. Totuși,

se pare că haggardzii și-au spus că a treia-i cu noroc. Ce-i drept, aș fi preferat de departe un nou Hitman, dar se pare că tăticii lui sunt deocamdată preocupați de chestii mai păroase și scârboase aducătoare de review-uri negative sau de caricaturizarea Japoniei medievale decât de agentul 47, a cărui următoare aventură este o certitudine, însă una care nu se știe prea clar când anume se va concretiza într-un action stealth de calitate, așa cum ne-am obișnuit. Rămân așadar la mila serviciului de contraspionaj rusesc, o contradicție în termeni și totodată ceva neplăzibil în practică dacă mă iau după experiența frumoasă, dar cel puțin la fel de frustrantă și letală, pe care am avut-o până acum în pielea protagonistului lor preferat, Căpitanul Strogov.

Gata de interogatoriu



După interogatoriu



Ai dreptate să-ți dai duhul!



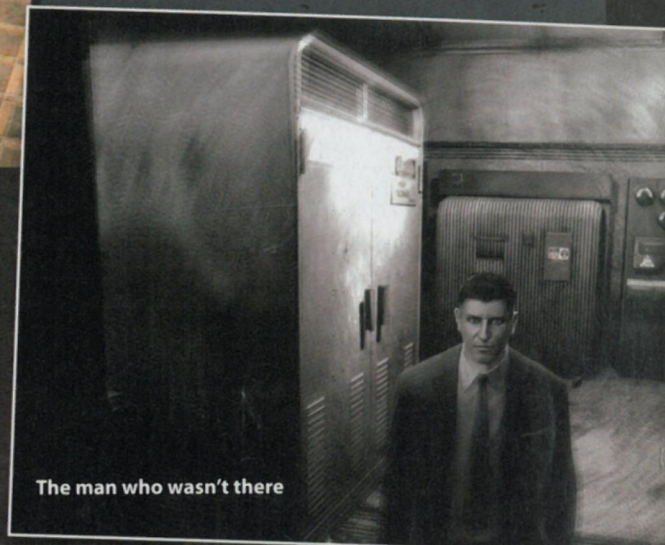
spre obiective. Deja îmi înfloresc în minte idei de scriere manuală a acțiunilor fiecăruia și sincronizări improbabile pentru efecte spectaculoase sau cel puțin posibilitatea de a stabili niște atitudini și comportamente generice pentru personajele în repaus, însă, din câte am văzut că știu cei de la Haggard despre inteligență artificială, am impresia că experiența va semăna mai degrabă cu The Lost Vikings. Cum nu se aude absolut nimic de un multiplayer cooperativ, nu pot decât să sper că abilitățile și gadgeturile fiecăruia, deocamdată învăluite într-o ceață densă, vor compensa lipsa generală de inovație, într-o oarecare măsură.

Greu la deal cu boii mici

Dacă vă numărați printre extrem de puținii care au avut bunăvoința să încerce primele Death to Spies, nu vă condamnați abandonul total încă de la prima misiune. Au fost jocuri înfrigorante de dificile și frustrante, dar care pe mine unul m-au ținut lipit de monitor prin gameplay-ul totuși organic rezultat în egală măsură din intenția producătorilor și din stângăcia acestora de a pune în practică și defini clar conceptele de gameplay. Se pare că Haggard a plecat urechea la urletele deznădăjduite ale celor care s-au aventurat prin creațiile lor și că, de data asta, jocul va fi ceva mai iertător. Mai bine zis, jucabil. Din experiențele colegilor de breaslă care au avut ocazia să încerce un demo timpuriu pe viu, aud că într-adevăr drumul spre victorie a devenit oarecum mai suportabil, însă nici pe departe ușor. Și-a făcut loc și Spy Sense, un mod

special de vizualizare care suplinește utilizarea excesivă a hărții din titlurile anterioare, informându-te cât de suspicioase sau alertate sunt NPC-urile din imediata apropiere. Parțial, mă gândesc că decizia asta, oricum salutară în cazul particular al seriei DtS, se datorează versiunii de X360 - o premieră pentru Haggard - dezvoltată în paralel cu cea de PC. În orice caz, noul engine, despre care producătorii spun că înglobează cele mai recente tehnologii, nu impresionează în mod deosebit cu grafica sau animațiile oferite. După cum arată (nu neapărat rău, ținând cont că pozele sunt dintr-o variantă alpha), Death to Spies 3 putea să fi apărut la fel de bine acum câțiva ani. Trebuie să menționez însă că în Moment of Truth am avut surprize vizuale deosebit de plăcute, nu din perspectivă tehnică, ci decurgând din designul inspirat al anumitor locații, care a reușit să creeze atmosferă și să dea identitate unui joc cu multe probleme tehnice, dar creat cu sinceritate și multă ambiție de o echipă tânără și nu foarte experimentată. De data asta, rusnacii noștri vor vizita locuri din America de Nord, Cuba și Europa, în ton cu specificul Războiului Rece care dă contextul misiunilor pe care vor trebui să le ducă la bun sfârșit. Dincolo de arsenalul îmbunătățit de abilități de luptă corp la corp și eliminare rapidă a inamicilor, apar și minigame-uri, precum spargerea încuietorilor și, favorita tuturor timpurilor, otrăvirea băuturilor și a mâncărilor.

The man who wasn't there



Mă aștept ca jocul să prindă ceva mai bine decât primele două, dar s-o dea în bară cel puțin la fel de crunt în privința ergonomiei, AI-ului și a sistemului de control pe durata schimbului de focuri (tactică oricum deloc încurajată de specificul DtS, dar aberant de greoaie când se impune s-o folosești), mai ales că în ecuație și-a făcut acum loc și cuvântul de ordine: multiplatform.

Din nefericire, în continuare nu prea văd cum un joc de nișă - și mult mai grav - de categorie C să le aducă studiourilor destui bani înapoi încât să poată crește semnificativ valoarea de producție a viitoarelor titluri. Poate că ar trebui să facem toți precomandă, cu singura condiție ca un eventual Death to Spies 4, cu mult mai bun, să ne fie livrat gratuit în pragul ușii, chiar de către designerul șef al echipei, pe o tavă plină cu gogoși delicioase și sirop de brad.

Caleb

Tancul ăsta pică la țanc



BATTLEFIELD 3

BACK TO KARKAND

2014... Băsescu aplaudă inițiativa lui Obama de a șterge Irakul de pe hartă

GEN FPS PRODUCĂTOR DICE DISTRIBUTOR ELECTRONIC
ARTS LANSARE TOAMNA 2011 ONLINE WWW.EA.COM/UK/
BATTLEFIELD3 PLATFORME PC X360 PS3

Cât de schimbată va fi lumea în trei ani? Suntem în 2011 și vedem destule tâmpenii în jurul nostru, care parcă am vrea să se termine cât de curând. Câte dintre ele vor ține încă trei ani? Anul patru cu care deja te chinui de doi? Ratele la creditul deja refinanțat de două ori? Mașina pe care ai promis că o schimbi de acum trei ani? Dar războaiele care ni s-au promis a fi gătate în prima săptămână a mandatului lui Harap-Negru Hussein Obama? Ce zici? Ele se vor sfârși până atunci?

Ai spune că acum, după ce l-au făcut praf și pulbere pe bin Laden, nu ar mai avea ce căuta prin partea aia a lumii. Saddam e făcut arșice, bin Laden zace undeva pe fundul mării în pungi d-un kil, arme de distrugere în masă s-a

demonstrat că nu au existat decât în paranoia lui Bush... acum ce motiv mai pot invoca pentru a putea controla și mai mult din petrolul regiunii? O să se arunce vreun amărât în aer cu Casa Albă, iar serviciile secrete vor descoperi un nasture original din cine știe ce puț petrolifer pe care vor trebui să-l secătuiască la interogatoriu.

Toată această poliloghie are și un sens. EA și DICE ne pregătesc pentru anul acesta un Battlefield 3 a cărui acțiune se petrece în anul 2014 și care are ca locație eternul Est Sălbatic. Eh, nu chiar toate misiunile vor avea loc la arăbeți, dar trailer-ele de prezentare ale jocului (de până acum) ne duc în minunatul spațiu al Kurdistanului irakian. Mă întreb, ce mai pot avea de distrus acolo, că doar au făcut o treabă excelentă până acum? Dar slavă zeilor, este doar un joc... poate nici nu mai prindem 2014, căci trebuie să trecem mai întâi prin 2012 și cred că toți ați văzut deja filmul.

Ce bine era acasă...



Noua aventură a US marine-ului

Fără niciun fel de legătură cu Battlefield: Bad Company, Battlefield 3 vine în continuarea seriei începute cu Battlefield 1942 și continuată cu Battlefield 2. O simplă coincidență de nume și producător, jocul de față introduce personaje și conflicte complet noi și, mai ales, un foarte, foarte nou motor grafic.

Frostbite 2 este cea mai nouă minunăție a celor de la DICE. Un motor grafic special conceput pentru a

The war is on!



putea pune în practică toate ideile producătorilor ne promite că ne va da pe spate. Jurnaliștii aflați la prezentarea oficială a jocului de la GDC au rămas cu toții marcați de spectaculozitatea, anvergura și realismul imaginilor pe care le-au putut vedea în demo. Frostbite 2 va permite jucătorului nu doar să tragă prin pereți, dar și să distrugă în mare parte mediul înconjurător, în funcție de armele de care se folosește. O imagine de-a dreptul impresionantă dintr-un trailer este momentul în care un infanterist american dărâmă fațada unei clădiri imense cu un lansator de rachete, încercând să învețe minte un lunetist șugubăț. Sper din toată inima ca acea imagine să nu fie singura de gen și, mai ales, să nu fie scriptată. Cum ar fi să alergi de dement în multiplayer, cu un lansator în spinare, nivelând tot ce-ți stă în cale? Vă spun eu, ar fi minunat.

Deschide că mă cac pe tine!



după cum spun ei, trebuie să controleze cumva jocul, iar dacă Blackburn trebuie să se târască pe lângă o bordură, o va face, deși lângă el este un vehicul blindat. Un pic stupid și nelalocul lui, dar așa este în armată.

Ca întotdeauna, un joc de calibrul lui Battlefield vrea să impresioneze prin multiplayer și nu prin single player. Pe lângă posibilitatea de a juca în mod cooperativ, multiplayerul în care îți vânezi fătații va fi un adevărat mastodont. Hărți ce vor permite un dezmăț general între 64 de oameni, avioane ca reacție... ce nici nu mințea nu visai. Cât de spectaculos trebuie să fie să te dai cu avionul cu reacție, să trosnești amărășteni cu bombardeaua în timp ce treci cu viteza sunetului pe deasupra lor? Din nefericire, nu sunt disponibile, momentan, nici-un fel de trailer-e din multiplayer, deci nu știm cu adevărat amploarea pe care ciomăgeala o va lua, dar sunt convins că jocul își va merita banii.

Koniec

Unde, când și cum

Prea multe despre povestea jocului nu este dezvăluit de producători. Tot ce știm este că nu vom mai sări între personaje, ci vom intra în pielea sergentului Henry Blackburn, cu care ne vom plimba prin Teheran, Paris și New York, în căutarea zilei de mâine. Blackburn nu este un Badea Cârțan al viitorului, căci nimănui nu-i place merul pe jos, deși face piciorul frumos. Așa că sergentul nostru va avea tot felul de mijloace de locomotivă, cu care va ajunge din punctul A în punctul B, eventual trecând prin C, în trombă. Cu toate acestea, producătorii nu ne lasă să ne cățărăm în orice mașină peste care dăm pe stradă. Căci



Protezează-mă de viitor!

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

GEN ACTION RPG PRODUCĂTOR EIDOS MONTREAL / NIXXES SOFTWARE DISTRIBUTOR SQUARE ENIX LANSARE 26 AUGUST 2011 ON-LINE WWW.DEUSEX.COM PLATFORME PC X360 PS3

În caz că n-ai fost pe felie, am început anul cu un preview pentru Deus Ex 3, unde v-am prezentat cu tremur în scris și un mare nod în gât promisiunile producătorilor de a face un joc fidel primului venit al seriei, așa cum ne-a plăcut și l-am butonat în draci ani de-a rândul. Normal că am pornit neîncredător, fiindcă atitudinile recente ale multor case de producție consacrate nu lasă loc de optimism în privința jocurilor pe care le au în lucru, în special calculatoriștilor mai bătrâni, care au văzut una-alta la viețile lor virtuale. Ei bine, zilele astea am avut nesperat de oportună ocazie de a butona

un build în lucru, pus la dispoziție de distribuitor în schimbul condiției de a nu face și publica nicio captură de ecran din el. Așa că, oricât de tare m-ar mânca să împărtășesc cu voi vizual punctele care mi-au atras atenția, va trebui să mă rezum la cuvinte. N-am de gând să reiau ce-am spus în ianuarie, cel puțin nu intenționat, așa că, pentru primele detalii despre producție, vă invit să răsfoiți respectivul număr al revistei.

Speranța Reloaded

Există o vorbă care sună astfel: „să crezi jumătate din ceea ce vezi și nimic din ce auzi”. Un mare adevăr, după care m-am ghidat și eu în privința reboot-ului Deus Ex. Nu încapă vorbă, mi-a plăcut ce-am văzut în trailere,

dar până nu l-am încercat pe propria-mi tastatură, am păstrat niște rezerve care i-ar face invidioși până și pe gardienii de la Fort Knox. Secundă după secundă și scenă după scenă, temerile mi-au fost spulberate cu precizie chirurgicală și am rămas de-a dreptul uimit să găsesc un sequel care păstrează intactă atât atmosfera primului titlu, cât și feeling-ul general de gameplay. Una dintre cele mai mari frici personale se lega de noutatea totală a vederii la persoana a treia și a sistemului de cover, care mă așteptam să dăuneze grav formulei clasice. Ei bine, atât asta, cât și numeroase alte elemente proaspete au fost integrate atât de organic și inspirat pe fundamentul inițial creat de Warren Specter și Ion Storm în 2000, încât aproape că nu-mi mai pot imagina franciza fără ele. În



categoriilor de jucători exact provocarea pe care o doresc. Eu unul m-am avântat curajos direct pe Give me Deus Ex și nu am regretat deloc. La o adică, n-am conceput să joc nici prima interacție pe altceva în afară de Realistic (de la Thief mi se trage), iar cotonogeala crâncină pe care nu întârzi s-o primești aici la cea mai mică greșală m-a încântat peste măsură, transformând stilul-mi caracteristic de ninjău explorator non-lethal, ca să zic așa, într-o experiență plină de adrenalină și suspans.

Pe implanturile lui JC, Deus Ex s-a întors printre noi!

primul rând, nu te obligă nimeni să folosești noua perspectivă, cu excepția a două momente în care este apelată automat: la cățărare pe scări și când execuți noile takedown-uri. Altfel, poți să-ți vezi de drum privind din perspectiva personajului, inclusiv atunci când încerci să te furișezi. Totuși, atunci când am recurs la noua găselniță, adică sistemul de cover, atât pentru a-mi croi drum nevăzut mai ușor printre inamici, cât și în toiul schimburilor de focuri, maxilarul mi s-a declanșat într-un chiot bucuros, de zile mari. Comparația directă care-mi vine-n cap este cu cel mai recent Splinter Cell, combinat cu Uncharted 2, însă, spre bucuria mea, execuția de aici depășește calitativ implementările vecinilor de raft. Ai opțiunea să te lipești de pereți și obiecte la un simplu clic dreapta (menținut sau pe stil comutator, ceea ce ești liber să stabilești din opțiuni). Când te găsești în cover, camera la persoana a treia îți dă un avantaj important, de a vedea după colț nu extraordinar de mult, dar suficient cât să-ți pui la punct un plan de acțiune. Tranziția între cover-uri este cât se poate de elegantă: lovești scurt Space pentru a țâșni de la o ascunzătoare la alta (prudent cu sincronizarea pentru ca nu cumva să te ia în colimator vreo patulă în secundele cât te expui vederii), iar pentru a trece după colț de-a lungul altei laturi a aceluiași stâlp, să zicem, menții aceeași tastă apăsată o idee mai mult. Deși al doilea tip de tranziție nu este chiar atât de lin pe cât mi-aș fi dorit, e destul să vă spun că m-am înfășurat fără probleme pe după un stâlp pentru a evita o patulă băgăcioasă. Altfel, poți ține la respect inamicii cu foc orb din confortul cover-ului, iar tasta direcțională adecvată îți permite să ieși parțial la vedere pentru a ținti mai precis. Dacă te poziționezi bine față de inamicii care se apropie, le poți sări la beregată la fix cu un takedown, înainte să treacă de ascunzișul tău și să-ți descopere prezența. Atât în mod letal, cât și pentru a-i liniști puțin.

Takedown-urile se fac similar cu tranziția din cover, în sensul că apeși scurt pentru varianta non-sângeroasă (și foarte important, mai puțin zgomotoasă) sau menții mai mult dacă preferi să-ți faci salată victima cu ascuțitele lame din dotare, care-ți tășnesc din coate. Cum pe mine nu m-a gădilat deloc plăcut implementarea acestora din urmă, am optat mereu pentru poteca miloasă. În orice caz, odată pus la pământ de aproape un opozant, e mai bine să-i îndeși corpul inert în sistemul de aerisire, prin baia femeilor sau în vreo debara la îndemână, altfel riști să fie descoperit când ți-e furișatul mai drag și să alertezi întreg norodul. Așa că menții tasta de interacțiune pentru a-l țări unde poțestești, în cel mai pur stil Hitman. Recunosc, îmi plăcea parca mai mult să-i iau pe umăr, ca-n primul Deus Ex sau Thief, dar, până la urmă, nici soluția aleasă de echipă nu e rea deloc. În caz că vă faceți probleme în privința dificultății, stați pe deplin liniștiți. Cele trei niveluri de dificultate ar trebui să ofere tuturor

Odată ce am putut răsufla ușurat, văzând că cele mai mari temeri în privința lui Human Revolution mi-au fost risipite și înlocuite de încântare pură, mi-am dat seama că jocul „se simte” exact ca primul titlu din serie, dar... mai mare și mai bun! De la interfața la sistemul de inventory, notițe și distribuie a punctelor de skill (de fapt, punctele de augmentare, fiindcă întreg sistemul de skill-uri a fost contopit cu implanturile), felul în care poți combina obiecte și îmbunătăți sau modifica arme, m-am simțit pur și simplu acasă. Noua experiență este cel puțin la fel de bună ca primul Deus Ex la vremea lui și respectă îndeaproape caracteristicile care au făcut din acesta un succes răsunător. Ba mai mult, corectează și anumite neajunsuri, cum ar fi acțiunea excesiv de lentă a săgeților tranchilizante care a născut mulți peri albi acum mai bine de zece ani. Până și sentimentul de plutire ușor naivă pe care-l dă mișcarea protagonistului în 1st person trimite spre trecut (mă refer la o oarecare lipsă





aparentă de inerție când te deplasezi normal), dar într-un sens cât se poate de bun. Fiindcă altfel animațiile sunt unele de zile mari și am fost surprins în mai multe rânduri până și de mimica partenerilor de conversație. Ok, nu este la nivelul impresionantului L.A. Noir, dar mi s-a părut mai mult decât decentă. Că tot suntem la capitolul grafică, mă declar pe deplin satisfăcut de ce a realizat echipa până în prezent, cu toate că, fiind încă în lucru, jocul are niște filmulețe pre-render de rezoluție mai joasă, iar anumite texturi cam spălăcite sunt parcă rupte din vreo versiune de consolă (de fapt, prompt-urile afișate pe durata tutorialilor video perfect integrate în game-play arată butoane de X-box, însă n-are rost să emit judecăți, fiindcă nu pot decât să presupun că au încropit și ei cum au putut mai bine preview build-ul ca să ne putem face o părere). Nici lucrul la efecte speciale și iluminare nu mi s-a părut încă gata, inclusiv partea de umbre, iar anumite fundaluri, cum ar fi orașul văzut prin sticla ascensorului, lasă suficient loc pentru detalii. Cu toate acestea, direcția artistică se dovedește de mare efect, iar lumea de joc cufundată în nuanțe portocaliu-gălbui evocă foarte bine aroma cyberpunk, chiar dacă până la Blade Runner ar mai fi ceva teren de acoperit. Și asta fără a pierde undeva pe drum „acel ceva”-ul predecesorilor. Despre voice acting, numai de bine, la modul generic, fiindcă recunosc, anumite părți vocale nu mi-au lăsat impresia că s-ar găsi în formă finală. Și, cu toate acestea, este atât de bun încât nu mi-ar păsa câtuși de puțin de niciun mic defect întâlnit până acum și l-aș juca până la capăt și în stadiul de finisare în care se află acum. Cei din

echipă s-au întrecut pe ei înșiși, făcând ceea ce-mi pare nu numai unul dintre cele mai incitante jocuri ale lui 2011, ci de-a dreptul o punte peste timp, care adună tot ce e mai bun din ultima decadă (și ceva) de gaming.

Ultima barieră: nerăbdarea

Secvența introductivă, cu misiunile aferente, dar și plimbarea prin hub și rezolvarea de sarcini principale sau povestioare secundare apărute spontan, dar natural, m-au pus într-adevăr pe jar. Fluiditatea este rareori întreruptă de un ecran de încărcare nu extraordinar de lung, însă o bună parte din tranziții sunt rezolvate foarte elegant, prin intercalarea unor filmulețe care-ți mențin viu interesul, pe fundalul cărora are loc încărcarea zonei în care dorești să intri. Lumea de joc se simte exact cum ar trebui să fie într-un cyberpunk care se respectă, iar conversațiile mi-au rezervat și ele niște surprize extraordinare de plăcute. Bunăoară, sistemul nu-ți oferă posibilitatea de a spune replici ca atare, ci să abordezi subiectele disponibile și să adopți, când este cazul, atitudinea pe care o găsești nimerită față de fiecare personaj în parte. Poți, după context, să fii agresiv, empatic, să lauzi sau să critici, să te justifici sau să tai macaroana, să ameninți sau să-ți oferi umărul unui cap plângăcios. Fiecare personaj întâlnit este însă un amestec format din trei coordonate de personalitate distincte: alpha, beta și omega. Cu ajutorul nano-augmentării sociale, care-ți oferă un indicator grafic, în timp ce ascuți spusele interlocutorului, poți să-ți faci o idee generală despre personalitatea și motivațiile lui, pentru ca apoi să preiei inițiativa și să-l abordezi cum

ți se pare mai potrivit pentru combinația de trăsături pe care ai reperat-o. Nu există mereu rețete sigure pentru succes, dar minigame-ul îți poate oferi adesea informații, obiecte și în general un grad de cooperare mai bun și posibil chiar rezolvarea anumitor situații. Este excelent cum, la finalul primei misiuni mai ample, poți alege să faci din vorbe liderul teroriștilor. Ai la dispoziție oricând calea agresivă, care poate conduce la executarea ostaticului, pe când la fel de bine ai ocazia să-l convingi prin logică și empatie să elibereze ostaticul și să-și vadă de drum sau, prin cuvinte meșteșugite, să te apropie de el suficient cât să-l dezarmezi și să-l capturezi viu. Iar ceea ce alegi în astfel de puncte cheie are întotdeauna impact și pe termen mai lung (unde în mod evident n-ai cum să le impaci mereu pe toate, în special de la un punct încolo), așa că m-am trezit gândind pe un număr foarte mare de planuri fiecare mișcare și conversație.

AI-ul NPC-urilor oscilează între acceptabil și surprinzător de viclean, cu toate că am observat dezamăgit că într-o misiune anume când trebuie să te foflezi în secția de poliție, milițienii alertați nu te prea urmează între niveluri sau prin gurile de aerisire, iar în schimburi de focuri nu sunt întotdeauna suficient de agresivi (cu toate că m-am ales de mai multe ori cu un flashbang în cover urmat prompt de un asalt soldat cu un plumb între dinți). Dacă alegi o dificultate sporită, până și hacking-ul se dovedește un minigame extrem de inspirat, contra timp, generator de adrenalină și deloc plictisitor, indiferent de câte ori îl reieși, care presupune să capeți acces la un nod de date anume pe sisteme create aleator, cu tot felul de trigger, tehnici și obiecte externe utilizabile exclusiv în această îndeletnicire. Socotind că jocul nu pune pur și simplu pauză când te apuci de spart sisteme de securitate, poți avea neplăcuta (dar totodată plăcută) surpriză ca, odată ce ai reușit să hack-uești un terminal, să te trezești cu o patrulă întrebându-te de sănătate cu partea guralivă a armiei din dotare.

Cu degetele-ncrucșate

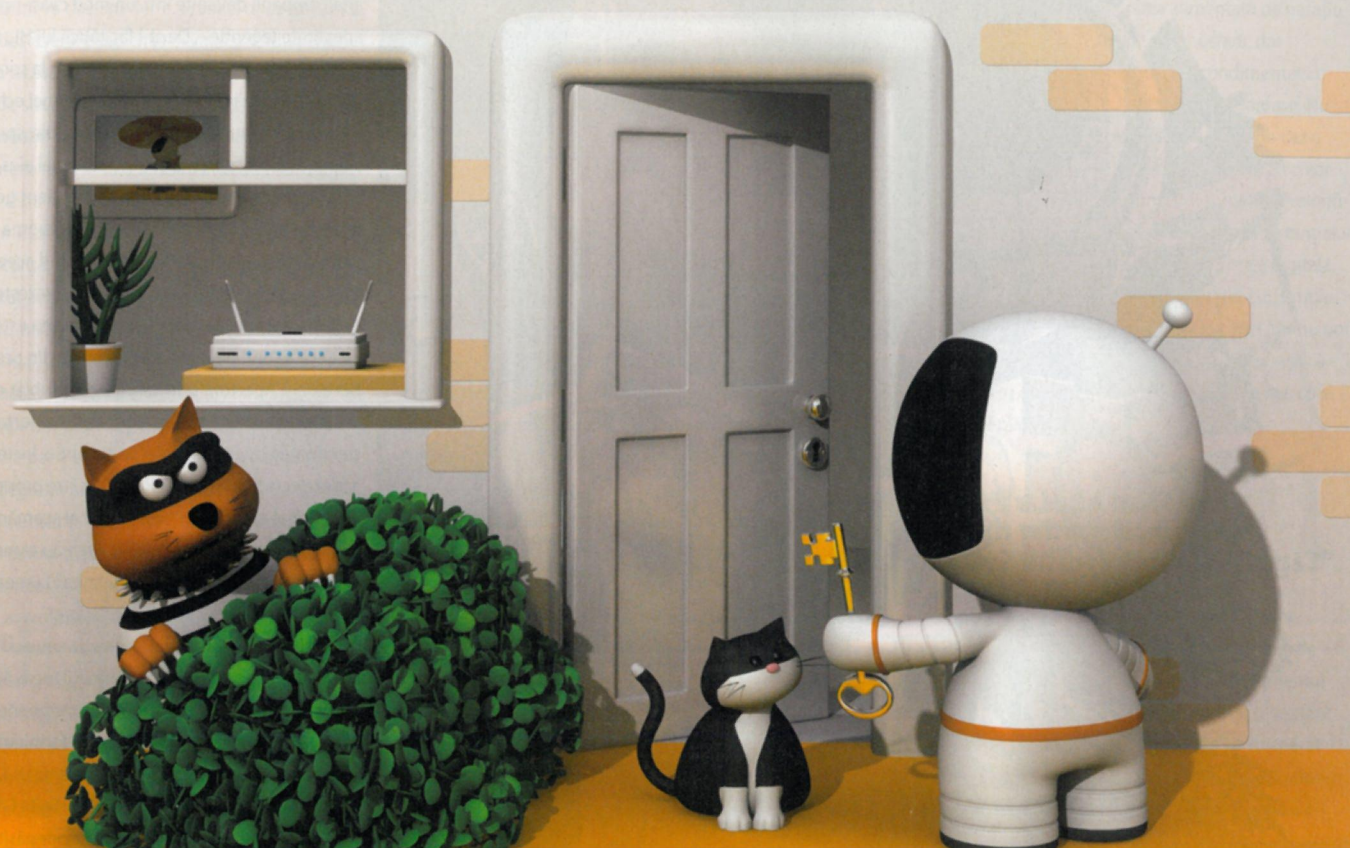
Ar mai fi multe de spus, dar mai bine le păstrez pentru negreșitul review. Credeți-mă pe cuvânt că, din ce am experimentat până acum, Human Revolution depășește orice speranță pe care am avut-o pentru continuarea seriei. Voi sta ca pe ace până apare, la sfârșitul lui august, dacă nu cumva suferă vreo amânare, reluând sporadic preview build-ul de care am devenit deja dependent. Încă trei luni, încă trei luni...

Caleb

www.level.ro

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome

www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

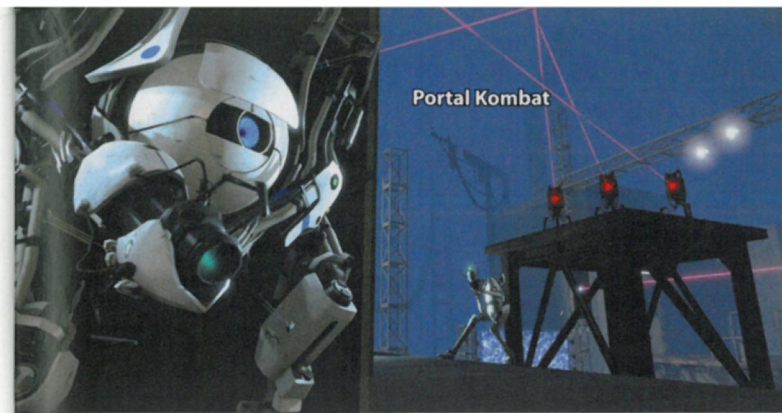


PORTAL 2™

„This is art. When you hear the buzzer, stare at the art”

Da, cuvintele de mai jos strâng cel mai bun motto pentru hype-ul imens și pe deplin justificat trezit de strategiile interesante de marketing și genialele clipuri folosite la promovarea lui Portal 2, continuarea unuia dintre cele mai frumoase jocuri din istoria surprizelor (sic!). În același timp, cuprinde și condiționarea aproape universală a butonacilor de pretutindeni când vine vorba de titluri create de Valve și alte companii devenite într-un mod cvasi-meritoriu adevărate legende - „Dacă-l fac tăticii lui HL, cu siguranță va fi genial”, ca să nu mai punem la socoteală că funcționează și ca detensionare a unei echipe asupra căreia au stat fixate toate privirile, spre care s-au îndreptat speranțe și de la care mai ales se așteaptă foarte, foarte mult, situație evident generatoare de presiune. Nu întâmplător, sintagma se regăsește chiar în deschiderea acțiunii, când aceeași Chell, după o îndelungată odihnă, se trezește în ceea ce pare o simplă cameră de hotel, dar nu este altceva decât o unitate modulară locuibilă din aceeași laboratoare Aperture prin care s-a preumblat cu niște ani în urmă, învățând să „gândească cu portaluri”, spre marea noastră satisfacție și uimire. Incinta, acum decrepită și revendicată de către proprietarul de drept al acelui loc, natura, nu mai seamănă deloc cu mediile imaculate pe care le ofereau camerele de cercetare din predecesor. Dar Lumea? Lumea de la Suprafață? Trebuie să existe o scăpare!

Aici intră în scenă Wheatley, un nucleu de personalitate însușit de niște animații incredibile pentru numărul său mic de, ahem, componente, dar mai ales de o prestație actoricească formidabilă a lui Stephen Merchant, care alături de genialul J K Simmons (Cave Johnson) și deja îndrăgita Ellen McLain (GLaDOS, turele) - ea s-a autodepășit și a servit replicile incredibil - reușește să creeze din voice acting o întreagă dimensiune distinctă și totuși natural integrată în joc, cel puțin la fel de interesantă și jucăușă ca elementele de... well, gameplay în sine. El este salvatorul tău cu două mâini stângi (de fapt, fără mâini), o tonă de personalitate și umor cât pentru toate titlurile Telltale laolaltă. După ce te culege din locul de odihnă, începe să te călăuzească spre ieșirea din labirint, dar *CENZURAT*, după care *CENZURAT* și taman când credea că *CENZURAT*, atunci *CENZURAT*.



Portal Kombat

Am pornit cu frica-n picioare...

Mi-e absolut imposibil să scriu lejer despre Portal 2, de teamă să nu vă dau spoiler-e. Practic, orice mic detaliu despre desfășurare sau chiar și vagă mențiune generică riscă să dezumfle balonul ticsit cu surprize, poante, răsturnări de situație și mindfuck meșterit de Valve. Știu, e foarte probabil ca majoritatea celor destul de amabili să-mi lectureze rant-ul să fi terminat demult socotelile cu jocul, însă nu vreau să mă știu vinovat de a ruina chiar și un micron de distracție pentru cei care n-au apucat să-l parcurgă. Și să fiți sănătoși, că aș avea ce strica. Dacă ați jucat primul Portal, cred că știți la ce să vă așteptați. Dar... habar n-aveți! În predecesor, excelenta poveste de fundal, integrată organic într-un puzzle ce oferea o dimensiune de joacă total nouă, alături de prestația impecabilă vocală a lui McLain - ce-i drept, sprijinită de o pană solidă folosită în crearea replicilor - părea mai degrabă un nesperat bonus. Aici, pe lângă faptul că dimensiunea narativă preia un rol mult mai important, iar nervul actoricesc și replicile sunt absolut geniale, poate cele mai bune încheiate la un loc vreodată într-un joc, avem mai multe povești care se desfășoară în paralel. Planurile secundare nu intră niciodată cu bocancii în suflul tău și-ți poți vedea liniștit de firul principal, într-un mod oarecum ipocrit, fiindcă felul în care a fost construit de această dată jocul îmbie la căscat gura, contemplare și la examinarea tuturor detaliilor, fie ele la vedere sau ascunse. Există destule ițe de legat, numai bine cât să-ți faci o idee mult mai clară despre fondul acțiunii și motivațiile din spatele aparentului haotism, însă producătorul a avut grijă să nu ofere atât de multe încât să piardă vreo clipă efervescența misterului care învăluie nu doar lumea din Portal, ci și ambiguitatea care a făcut atât de fermecătoare seria Half-Life. Oamenii aștia știu să învăluie subtilitatea în aparență, să dozeze bine fiecare componentă în parte a unui joc, să și tacă, lăsând jucătorul în postura de actor principal, atunci când este

Picturi rupestre



Portal 2 - Abridged version



REVIEW

Mai e o rază de speranță... chiar mai multe!

cazul, jonglând inteligent conceptele și apelând la tertipurile psihologice care, prin efectul lor, merită toată admirația, dar care, totodată, ar fi fost de-a dreptul inutile (mai bine zis, imposibile) fără o execuție impecabilă a fiecărei componente în parte.

Cel mai laudabil mi se pare cum au rezolvat toate condiționările create de primul joc, pornind de la celebrul și scârbos de frecvent uzitatul citat despre tort (închizând definitiv ușa către el, ca să zic așa) și terminând cu reflexele de gameplay pe care mai mult ca sigur că și le-au format cei care au butonat Portal, dar și cu așteptările în legătură cu finalitatea narațiunii și ritmul în care se desfășoară totul.

Totuși, cei excesiv de pragmatici, care doreau o continuare a lui Portal pentru stricta plăcere și provocare de a rezolva puzzle-uri (și recunosc că a fost, într-o oarecare măsură, cazul meu) s-ar putea să fie puțin dezamăgiți de abordarea din sequel. Realmente, jocul s-a transformat dintr-un puzzle inovator și inteligent, cu o poveste puternică derulată în fundal, într-un adventure dominat de explo-

rarea alimentată de narațiune și atmosferă, dar constant condimentat cu puzzle-uri ingenioase. Nu înseamnă în niciun caz o schimbare în rău, ba chiar dimpotrivă: Portal 2 valorifică mult mai bine potențialul său de Experiență digitală, depășind, cred eu, „simplul” statut de joc. Nici aici nu pot

vări prea multe detalii fără să n-o dau în spoiler, așa că prefer s-o șterg englezește către dimensiunea mai concretă a gameplay-ului.

**„There's a hole in the sky through which things fly”
„Really? What kind of things?”**

Portal 2 este un joc unic și executat impecabil. Repet, impecabil. Nu-l pot acuza decât pentru vina de a fi sequel-ul unui alt joc unic și, prin urmare, că elementul central de gameplay (portalurile) nu mai este o noutate atât de plăcut surprinzătoare. În schimb, nu neapărat din teama de a se repeta excesiv, cât mai ales din dorința de a explora fațete noi ale conceptului și pentru a

Asociația Dezorientaților Spațiali prezintă:



Bate cinciu! Colega!
- Mă leeeși!!!



Locația portalurilor deschise este indicată prin pereți, pentru a nu confuza destoinicul utilizator.

GLaDOS: It would compromise the test to divulge individual scores. However, I can tell you at least one of you is doing very, very well.

deschide dimensiuni proaspete și interesante în care jucătorul este nevoit să gândească suplimentar. Valve a turnat noi elemente interactive de gameplay. Deși ele puteau complica într-un mod destul de neplăcut jocul, implementarea deșteaptă nu a făcut decât să adauge varietate experienței și să o facă mai distractivă, păstrând însă nucleul simplu și abordabil. Vorbesc despre deja (cred) arhicunoscutul gel cu diverse proprietăți, găselniță a unor studenți cooptați în echipă care provin din aceeași pepinieră care ne-a dat Narbacular Drop, fundamentul conceptual pentru primul Portal: DigiPen. În prototipul lor, Tag: The Power of Paint, protagonistul putea folosi vopsea de diverse culori pentru a naviga cu succes prin niveluri. Acolo, un soi de vopsea te face să țopâi mai sus, altul îți accelerează mișcarea, iar cel din urmă îți dă aderență la suprafețe de pe care în mod normal ai aluneca. În Portal 2, adăugarea unui instrument suplimentar de vopsit ar fi fost o complicație cu potențial fatal asupra gameplay-ului, așa că producătorii au optat pentru o variantă mai elegantă, în care gelul se găsește, ca și cuburile din primul portal, în locuri bine stabilite, iar sarcina ta este să te folosești de el optim sau să-l transporti acolo unde crezi că vei avea nevoie de el pentru a progresa. Dacă gelul de sărit și cel care mărește viteza și-au păstrat proprietățile din Tag, a treia varietate a fost modificată ca efect. Mai precis, oriunde îl improști, ai voie să plasezi portaluri. Alternarea și combinarea efectelor obținute pe această cale dau niște rezultate extrem de spectaculoase și amuzante, atât atunci când încerci să te propulzezi pe tine însuși, cât și când supui diverse alte obiecte suplicului în cauză. În mod ciudat, gelul n-a fost nici pe departe elementul meu favorit din ecuație, ci atenția mi-au captat-o așa-numitele Excursion Funnels, tuneluri imateriale, în care orice obiect intrat este transportat lent pe sensul lui de acțiune, alături de un soi de benzi luminoase transparente, solide, care pot fi folosite atât ca pasarelă improvizată, cât și ca „opritor aerian” de limitare a salturilor exagerat de lungi, dar și pe post de barieră împotriva tirului deja binecunoscutelor turele. Ba mai apar și platforme care te trimit într-un zbor puternic și rapid într-o direcție prestabilită, iar vechile biluțe de energie au fost înlocuite de raze laser, cu rol dublu, atât de alimentare a unor dispozitive, cât și pentru distrugere. Razele pot fi manipulate cu ajutorul unui nou tip de cub, folosit la redirecționarea lor, care adeseori dă niște efecte și rezolvări formidabile. Nici nu vă imaginați câte posibilități deschide imbinarea tuturor elementelor proaspete, mai ales că oricare dintre ele poate fi transportat sau direcționat cu ajutorul portalurilor. Așadar,

Pariez că n-ați mai văzut așa ceva!

complexitatea rezidă în numărul de variante de acțiune pe care le ai la dispoziție, mai ales de la un punct încolo. Recunosc, primul segment este relativ ușurel, chestie de înțeles având în vedere că jocul poate fi abordat și fără să-i fi butonat în prealabil predecesorul. Așa că, venind deja montat și format în utilizarea portalurilor, ca provocare, deschiderea lasă în mod natural și până la urmă justificat de dorit. Lucrurile devin mult mai interesante în ultima parte, când nivelurile introductive dedicate fiecărui element sunt lăsate în urmă, iar creativitatea celui de la tastatură sau controller este lăsată să zburde liber. De fapt, toată partea de single player suferă oarecum de o dificultate care pentru unii va fi dezamăgitor de redusă, probabil și din cauza investiției enorme în atmosferă și poveste, pe care producătorul și-a dorit să o poată experimenta până la capăt oricine se apucă de joc.

În fapt, reproșul meu nu se leagă de dificultate, ci mai degrabă de faptul că producătorii au centrat gameplay-ul exclusiv pe aspectul spațial al efectului portalurilor și nu au încercat să integreze măcar pasager ideea de portal care-ți permite să accesezi trecutul sau viitorul apropiat. Adică, imaginați-vă un Portal meets Braid! Dar, cum trăiesc cu senzația clară că va urma un Portal 3, există destul... timp pentru asta și mă gândesc serios să le-o sugerez, dacă nu cumva mi-a luat-o cineva înainte.

Însă nu trebuie să vă faceți griji, chiar dacă de această dată nu sunt de găsit variantele avansate ale camerelor de test, fiindcă provocarea supremă și puzzle-

Teoria cartofului

urile complexe se găsesc în excelentul multiplayer cooperativ. Trebuie să vă avertizez că ar fi o idee bună să terminați single-ul înainte să vă aruncați asupra acestui mod, pentru că altfel riscați atât să primiți spoiler-e importante, cât și să ratați niște trimiteri foarte caraghioase și inteligente către povestea principală.

Portal 2 x 2 = Portal4

Imaginați-vă toate elementele de gameplay, care deja deschid un număr enorm de combinații și moduri de rezolvare posibile, multiplicat de încă două portaluri și capacitatea de a le trânti independent. Într-adevăr, multiplayer-ul cooperativ îți cere să fii simultan în mai multe locuri. Evident, nu singur, dar acționând ca unul cu partenerul tău de joacă. Punctul forte al experienței se transformă însă și în cel mai mare defect al ei. Practic, joaca în doi mi s-a părut un aparat cu instrucțiuni foarte precise de folosire, asta dacă vrei efect maxim. Adică, în cazul în

Meniul de interacțiune din multiplayer

Cu Biluță prin Funnel

care doi prieteni care au terminat, fiecare în parte, single-ul, optează să parcurgă de la un cap la altul împreună partea de multiplayer, însă fără să se afle în aceeași cameră (adică tealea să comunice prin voice chat, cel mult), experiența se poate dovedi monstruos de distractivă. A găsi parțial sau total soluția puzzle-urilor în doi, născându-se în acest proces cele mai trăsnete și creative teorii, apoi punându-le în practică și așteptând cu înfrigurare să vezi dacă funcționează sau nu, este ceva dincolo de cîștigate. Și dincolo de cuvinte este bine să te joci, fiindcă tag-urile, interacțiunile speciale și chiar număratoarea inversă pentru sincronizare, dar și afișarea picture-in-picture a perspectivei partenerului, pe care le poți folosi fără probleme, suplinesc cu succes necesitatea de a comunica vocal și chiar răsplătesc jucătorul care se „limitează” la ele. Practic, devine delicios să impornezi protagonistii muți, extrem de caraghioși ai Inițiativei Cooperative de Testare, făcând niscăi role playing de atmosferă.

Dificultatea multiplayer-ului este mult crescută față de single, însă pe alocuri am detectat și niște defecte de puzzle design ușor supărătoare. În unele instanțe, ai impresia că ai găsit vreo două-trei soluții viabile, dar care eșuează la limită, inducându-te în eroare și făcându-te să crezi că ele sunt într-adevăr valide, dar nu ai executat ceva corect în practică. De fapt, respectivele puzzle-uri au niște soluții unice, nu neapărat clare sau logice nici măcar după reperele PortalTM, iar satisfacția de a le găsi

poate fi umbră de o frustrare destul de justificată, cum că e nedrept să existe o singură soluție în contextul în care abordările alternative eșuează la nanometru.

După cum spuneam, punctul său forte este și o slăbiciune. Pentru cineva care a parcurs cu alt partener anumite puzzle-uri, devine plictisitor să-l lase pe celălalt mai puțin experimentat să găsească soluțiile, iar asta e valabil și invers: poate fi frustrant ca cineva să forțeze rezolvarea puzzle-ului când nici măcar n-ai apucat să te gândești bine la el și să experimentezi. Singura salvare de aici apare când cel în cunoștință de cauză caută nu să treacă rapid la un puzzle nou și pentru el, ci eventual să găsească o rezolvare alternativă, mai simplă, mai complexă sau mai elegantă pentru aceeași problemă, fără a interveni negativ asupra inițiativelor partenerului său. În practică însă, foarte puțini se comportă așa.

SPOILER WARNING! E foarte important să nu auzi ce-i spune GLaDOS partenerului, fiindcă mini povestea cooperativă e plină de joculețe psihologice și mindfuck, care însă nu pot avea efect maxim decât dacă butonezi în tăcere totală, apelând doar la setul de instrumente puse la dispoziție special pentru multiplayer. SPOILER END.

This was a triumph

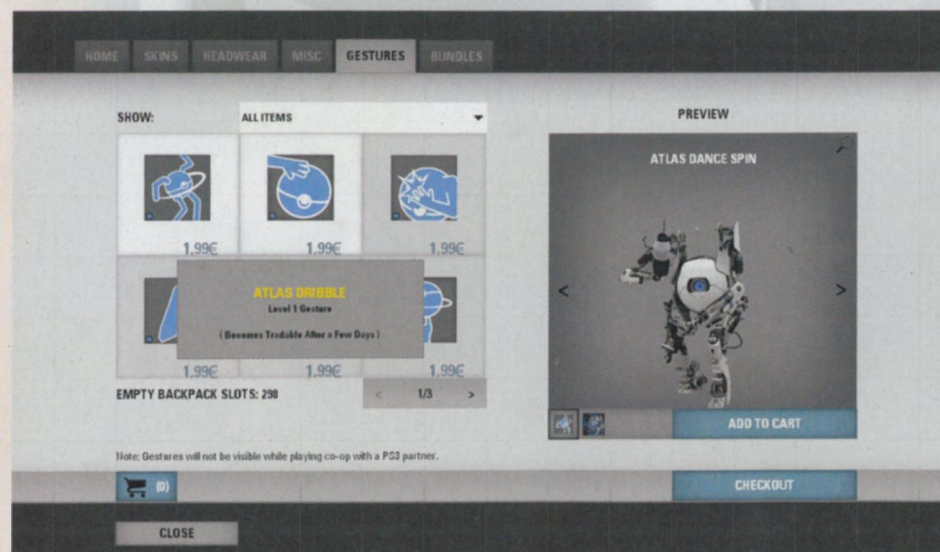
Deși nu mi-a fost ușor să mă hotărâsc, pot acum să trag liniștit concluzia că Portal 2 este un joc net superior predecesorului și unul dintre cele mai bune jocuri apărut

te vreodată. De la conceptele inovatoare și mecanica de gameplay deosebită la povestea și dialogurile scrise și dozate excepțional, interpretate incredibil de echipa talentată de actori, personajele inedite, însuflețite fantastic, punerea în scenă memorabilă și întrepătrunderea organică a tuturor elementelor și planurilor jocului, toate semnele indică un mare succes. Până și durata de joc a crescut mult: dacă la reluarea primului Portal, l-am putut da gata lejer în maximum două ceasuri, parcurgerea inițială a Portal 2 în single mi-a luat cam opt-zece ore, iar multiplayer-ul adaugă, în funcție de inspirația și priceperea duo-urilor, aproape încă o dată pe atât. Cum relativ recent a fost lansat și editorul de conținut suplimentar, durata de viață a jocului va crește cu siguranță și mai mult.

Grafic vorbind, în caz că vă întrebați, ca perspectivă tehnică, nu se poate compara cu anumite titluri mai recente, însă actualizarea evidentă primită de Source redă splendid lumea de joc, cu efecte... de efect, bine dozate și create cu bun gust. Punctul forte este de departe însă designul și animațiile superbe, care bat la fundul gol prin stilul fermecător și inconfundabil majoritatea producțiilor de actualitate.

Adevărul este că pur și simplu nu înțeleg ce mai căutați cu nasul prin revistă. Singura scuza acceptabilă este că încă așteptați să se termine de descărcat Portal 2 prin Steam. 3... 2... 1... Start Testing!

Caleb



VERDICT LEVEL



total

► nu este deasupra oricărei critici, dar rămâne atât de bun încât nu are sens să fie criticat decât prin sugestiile trimise producătorilor pentru sequel

PE SCURT:

„This is art. When you hear the buzzer, stare at the art”

9.4

Gen Adventure/Puzzle Producător Valve Distribuitor Valve

Ofertant store.steampowered.com ON-LINE thinkwithportals.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 3 GHz Memorie 1 GB RAM

WinXP / 2 GB Win7/Vista Accelerare 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA TWIN SECTOR

Deși o comparație chiar și cu primul Portal l-ar șifona serios, acest rezultat al revoluției Portal ascunde niște provocări plăcute și o experiență deosebită dincolo de neajunsurile sale de prezentare și conținut. L-am dat ca joc complet acum două luni. Nu că aș vrea să insinuez ceva.

Multiplayer ca
la carteSECTION 8
PREJUDICE™

Multe mai apar în ultima vreme, dar puține reușesc să atragă suficient de multă atenție pentru a supraviețui unei competiții din ce în ce mai acerbe. Vorbesc despre FPS-urile orientate spre multiplayer, listă în care Battlefield: Bad Company 2 și Call of Duty: Black Ops ocupă locuri de frunte, chiar dacă ultimul nu a adus nimic cu adevărat nou față de titlurile anterioare din serie. Alternativele clare sunt rare și nu reușesc să absoarbă un număr semnificativ de jucători pentru a concura serios împotriva gigantilor, iar atunci când o fac, suportul oferit de către producător unora dintre ele dispare într-un timp relativ scurt, fapt ce duce la pierderea aproape imediată a interesului celor care le-au achiziționat. Nu sunt sigur dacă Section 8 a beneficiat de același tratament, însă un lucru este cert: jocul nu a fost primit prea bine nici de publicul jucător, nici de critici, iar problemele de care aceștia s-au plâns în privința lui m-au îndemnat să-l privesc cu oarecare dezinteres. Și

jocul original. Aventura începe cu o captură, iar apoi continuă cu sabotaje, înclășări antrenante și se termină cu un foc de artificii. În fapt, Prejudice se comportă ca un FPS clasic, însă odată ce te-ai deprins cu jetpack-ul (la drept vorbind, întreg costumele este un aparat de zbor) și ai obținut accesul la vehicule, opțiunile tactice se diversifică radical.

Campania solo este asemănătoare cu cea din Tribes: Vengeance, atât ca gameplay, cât și ca mod de desfășurare, aceasta constând într-un lung șir de misiuni cu obiective clare. Ce mi-a plăcut este că fiecare dintre

ele necesită moduri diferite de abordare, în funcție de relief, numărul și tipul inamicilor care îți ies în cale. Dar, spre deosebire de Tribes, în Section: 8 Prejudice Jetpack-ul nu oferă prea multă autonomie de zbor, ci îl veți folosi mai mult ca să scăpați rapid din ambuscade și de asalturile susținute ale adversarului.

În Prejudice se poate spune că avem de toate, varietația fiind unul dintre punctele forte ale campaniei, foarte plăcută și semnificativ mai lungă decât campaniile solo din ultimele titluri ale seriei Call of Duty, ca să dau doar două dintre cele mai bune exemple din istoria recentă a genului.

Homefront ar fi al treilea, cu mențiunea că i-am îndrăgit multiplayer-ul.

Și totuși, în ciuda faptului că nu este deloc de lepădat, principala atracție din Section 8: Prejudice nu este campania solo, drept pentru care vă las să-i descoperiți singuri povestea, ci compo-

Zboară Puile, zboară!



Hack Security Network

942

Going down!



totuși, producătorul nu s-a dat bătut, recompensându-i pe nemulțumiți cu o continuare, chiar un reboot al jocului original, pentru că Prejudice este ceea ce trebuia să fie Section 8 de la bun început.

Action!

În schimbul a 15 euro, intrăm în pielea comandantului Alex Corde, care se întoarce la datorie mai experimentat, dar bântuit de demoni ai trecutului căpătați în



Echipament la alegere

Edit upgrades for current loadout

BACK

RESET LOADOUT

RENAME

Vehiculele joacă un rol important atât în campanie, cât și în multi



nenta multiplayer, în care am și rămas ancorat.

Cădere controlată

Unul dintre cele mai deosebite aspecte ale multiplayer-ului este modul în care intri în luptă, lansat către sol dintr-un transportor aflat undeva în atmosferă. Nu ai nevoie de parașută, costumele face totul, iar dacă frânezi la momentul potrivit, ai parte de o aterizare de efect pe propriile picioare. În caz contrar, pregătește-te pentru o căzătură mortală și o relansare de pe orbită.

Modurile de joc sunt două, Timegate anunțând că acestora li se vor adăuga unele noi, sub forma unor DLC-uri gratuite. Momentan, avem Conquest și Swarm, oarecum diferite ca mod de joc față de FPS-urile cu care ne-am obișnuit. În Conquest, rolul unei echipe este acela de a captura și menține controlul asupra unor baze, iar pe măsură ce progresează, deblochează accesul la tot soiul de obiective secundare. Îndeplinirea lor cu succes poate duce echipa mai aproape de victorie, dar sunt deosebit de dificile și pot fi ratate într-un timp foarte scurt dacă adversarul este unul tenace. Escortarea unui convoi sau a unui general prin teritoriul inamic nu este tocmai floare la ureche atunci când adversarii par să răsară ca din senin



Avem chiar și misiuni secundare

Favorites are more likely to be the activating DCM



O priveliște de zile mari

La Soare te poți uita...



în jurul tău, unii dintre ei fiind catapultați de pe orbită chiar lângă tine. Cu cât echipa proprie este mai bine încheagată, iar obiectivele clar definite, cu atât vei avea mai multe șanse de izbândă. Mai mult, contează chiar și locul în care soliciți o stație de alimentare cu muniție, un vehicul, o baterie de antiaeriană, turele defensive, ba chiar și un exocostum echipat cu lansatoare de rachete și mitraliere grele. Livrarea durează, iar dacă nu ești aproape de propria bază când se întâmplă minunea, ai toate șansele să fi curățat înainte de a folosi echipamentul solicitat. Iar toa-tea asta costă.

Cel de-al doilea mod de joc, Swarm, este unul de tip survival, acesta obligând patru jucători să reziste asaltului așa-zisei Armate a Orionului, care atacă în valuri baza în care aceștia sunt amplasați. Dar chiar și în lipsa unor jucători umani, acțiunea este în continuare garantată, pentru că îi putem înlocui cu boți, care în cazul de față se descurcă exemplar. Singurul joc

în care AI-ul se descurcă mai bine este Unreal Tournament 3, iar asta spune multe.

leftin și bun

Section 8: Prejudice a devenit un favorit în lista de FPS-uri pe care le butonez adesea online, alături de Bad Company 2 și Unreal Tournament 3. Este o experiență tactică plăcută, provocatoare și plină de recompense la cei 15 euro pe care îi cere. Practic, sunt foarte puține aspectele pe care i le pot reproșa. Singurul aspect negativ ar ține de balansarea forțelor de pe hartă, mai ales în clipa în care jumătate din propria echipă dispăre la culcare, iar restul sunt obligați să țină piept unei forțe de două ori mai mare. Dacă adversarii reușesc să umple bazele cucerite cu baterii de antiaeriană și turele defensive, atunci adio spațiu de aterizare și Game Over cât ai bate din palme. Ce-i drept, nu se întâmplă prea des și sunt sigur că următoarele patch-uri vor remedia problema balansării, lucru pe care comunitatea l-a cerut deja. În concluzie, merită!

KIMO

VERDICT LEVEL



- ▶ diversitatea
- ▶ multiplayer-ul
- ▶ misiunile secundare
- ▶ texturi neinspirate pe alocuri
- ▶ mici probleme de balansare

PE SCURT:

Pentru 15 euro avem de toate: acțiune furibundă de-a lungul unei campanii antrenante și o componentă multiplayer în care măcelul este surprinzător de tactic. Și jetpack-uri, evident!

8

Gen FPS. Producător TimeGate Studios. Distribuitor SouthPeak Games. Ofertant store.steampowered.com. ON-LINE joinsection8.com/prejudice

CERINTE MINIME: Procesor Pentium 4 3 GHz. Memorie 1 GB WinXP / 2 GB Vista / 7. Accelerare 3D 256 MB VRAM.

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM Mai ancorat în realitate, Bad Company 2 rămâne în continuare unul dintre cele mai bune FPS-uri multiplayer din toate timpurile. Satisfacții și recompense pe măsură.

MORTAL KOMBAT™

FINISH HIM!

Acum mai bine de jumătate de an, îndrăzneam să povestesc despre cum ar fi trebuit să se prezinte noul titlu al seriei Mortal Kombat, la apariția sa din această primăvară. Acum, după ce jocul a beneficiat de o lansare și un turneu (cât se poate de oficiale) chiar și în țara noastră, a venit vremea verdictului final. Este Mortal Kombat (MK9 de aici încolo) noul început pe care-l așteptau toți fanii înrăiți sau doar încă o apariție mediocră, precum iterațiile de pe PlayStation 2 ale seriei? Kombat begins: Round One...

... Fight!

Primul și cel mai important lucru care s-a schimbat în MK9 este mecanica de luptă. În sfârșit, celor de la Netherrealm Studios le-a venit mîntea la cap, abandonând ideea mișcării tridimensionale a luptătorilor. În MK9 se revine la bătrânul plan bidimensional, personajele putându-se mișca doar pe axele X și Y, precum în primele trei titluri principale ale seriei.

După ce în MK1-MK4 toată lumea se obișnuise cu loviturile implicite (Low și High Punch, Low și High Kick), Deadly Alliance a introdus o mecanică de joc nouă, ata-

curile de bază fiind pur și simplu numerotate de la 1 la 4, fără o logică anume. Astfel se întâmpla ca atacul 1 la unii luptători să fie o lovitură de pumn, în timp ce, la alții, același buton să aibă ca efect o lovitură de picior. Se crea astfel confuzie, amplificată și de posibilitatea de a comuta între multiple stiluri de luptă pentru același personaj, loviturile de bază fiind complet diferite în funcție de tehnica de luptă aleasă. MK9 renunță parțial la acest sistem haotic, atacurile de bază primind din nou denumiri cât se poate de clare (Front și Back Punch, Front și Back Kick). Fiecare dintre acestea reprezintă o lovitură efectuată cu unul dintre cele patru membre ale personajului controlat. Spre deosebire însă de MK1-MK4, efectele acestor lovituri de bază pot diferi de la un personaj la altul.

Totuși, au fost readuse în prim



X-ray Attack in toată splendoarea sa...



Ți-a sunat ceasul!



Get Down Here!



Cat fight!

plan câteva combinații de bază, cum ar fi upercutul (Jos + Back Punch), piedica (spate + Back Kick), precum și loviturile efectuate în aer (Jump/hop punch/kick), care pot fi efectuate de absolut toate personajele controlabile din joc. De asemenea, așa cum îi stă bine oricărui joc Mortal Kombat, a fost păstrat și butonul de Block, al cărui mod de folosire a fost totuși modificat. Astfel, nu mai este suficient să te cuibărești pe vine cu butonul de Block apăsat pentru a respinge 99% din atacurile adversarului. Loviturile sunt clasificate în funcție de locul în care își vor atinge ținta, existând alternative care pot lovi adversarul indiferent de poziția de gardă pe care o adoptă. De asemenea, aruncările nu se mai realizează cu ajutorul unuia din atacurile de pumn (Low Punch în vechile titluri ale seriei), ci există acum un buton dedicat acestei funcții. Însă, după cum aminteam și în cazul Block-ului, există și o metodă de a contracara aceste aruncări, victima având posibilitatea de a „întoarce” aruncarea agresorului împotriva acestuia.

Deși este o reîntoarcere la origini, Netherrealm a hotărât ca pentru MK9 să renunțe la funcția de Run (fugă). Aceasta a fost înlocuită acum de posibilitatea de a face

Dash (forward sau backwards) prin intermediul dublei apăsări a butonului de pe D-pad aferente direcției în care jucătorul dorește să-și miște luptătorul. Astfel, se ține în frâu un pic viteza de deplasare, fără a încetini însă peste măsură jocul. Deplasarea prin dash ajută foarte mult și în ceea ce privește realizarea de combo-uri.

În MK9 nu se folosește complicatul sistem dial-a-combo caracteristic lui MK3, UMK3, MK Trilogy sau MK4 (difícil de ținut în frâu de cei lipsiți de dexteritatea unui pianist). În schimb, există posibilitatea de a realiza astfel de șiruri scurte de trei-patru lovituri, care pot fi legate unele de altele prin intermediul unor tipuri mai speciale de atacuri (direcție + lovitură), capabile să proiecteze inamicul în aer pentru câteva secunde. Aceste intervale de timp diferă de la o lovitură la alta, în funcție

de mai mulți factori, dintre care cel mai important este, logic, damage-ul provocat. La naștere astfel un sistem de așa-numite Juggle combos, care forțează jucătorul să-și creeze propriile astfel de rutine, combinând în moduri ingenioase dash-urile și loviturile pe care luptătorul controlat le are la dispoziție. Pe undeva, acest sistem se aseamănă cu cel din MK2 (acolo, însă, conectarea a două sau mai multe lovituri la rând, fără a da posibilitatea adversarului să atingă pământul, era mai mult o chestiune de noroc și/sau glitch-uri ale jocului decât ceva gândit special în acest scop) și Mortal Kombat vs. DC Universe (unde se foloseau tot Juggle combos).

Tot în Mortal Kombat vs. DC Universe a fost introdusă și bara de Rage, concept mult rafinat acum, în MK9. Astfel, fiecare personaj a primit un așa-zis Super Meter, împărțit în trei segmente. Pe scurt, acesta se umple atunci când personajul controlat realizează atacuri speciale („sfoara” lui Scorpion, bila de gheață a lui Sub-Zero etc.) sau când loviturile acestuia sunt blocate de adversar. Există mai multe moduri de a utiliza această energie acumulată în Super Meter. În schimbul unui singur segment al acestei bare, se poate efectua un Enhanced Special attack (o variațiune mai puternică a unei lovituri speciale). Spre exemplu, dacă în mod nor-





Ptiu, ce-ți pute gura!

mal „sfoara” lui Scorpion se realizează prin combinația spate, spate, Front Punch, versiunea Enhanced a acesteia (proiectilul ia foc și cauzează damage suplimentar) va fi apelată cu spate, spate, Front Punch + Block și va consuma un segment din Super Meter. În mod similar, toate mișcările speciale ale personajelor dispun de versiuni Enhanced, ce pot fi apelate adăugând Block la combinația inițială. Două segmente din Super Meter pot fi cedate în schimbul realizării unui Combo Breaker, capabil să întrerupă orice combinație de lovituri a adversarului (se apasă față + Block în timpul combo-ului efectuat de oponent). Cireașa de pe tort este reprezentată însă de posibilitatea de a executa un X-ray Attack, care consumă toate cele trei segmente ale Super Meter-ului. Efectele sunt însă devastatoare: atunci când este reușit un astfel de atac, camera focalizează pe locurile unde au loc impacturile, iar oasele se fracturează în timp real, fiind produsă de asemenea și deteriorarea organelor interne ale victimelor. Aceste lovituri lasă adversarul fără 30-40% din bara de viață, fiind ideale pentru a întoarce soarta unei lupte. Totuși, nu vă închipuiți că un X-ray



Situatie în care mulți ar prefera lupta la sol

Attack este ușor de „conectat”. În primul rând, acestea pot fi blocate de adversar, care va fi mult mai atent în această privință atunci când propria bară Super Meter este plină. În al doilea rând, aceste atacuri diferă de la personaj la personaj, unele dintre acestea fiind teleport attacks (Scorpion), altele lovituri anti-aeriene (Cyrax) sau counterattacks (nu pot fi inițiate decât atunci când personajul controlat este la rândul său atacat - Johnny Cage).

Deși diferită de cea din titlurile inițiale ale seriei, se poate spune că mecanica de luptă din MK9 este destul de simplă și logică pentru a putea fi înțeleasă de oricine, însă îndeajuns de complexă încât să atragă jucătorii profesio-

niști din domeniul fighting games. Și pentru că nu am asemenea pretenții (încă), l-am rugat și pe Daniel „SwingShot” Cîpu (campionul en-titre al României în Turneul oficial Mortal Kombat) să ne împărtășească părerile sale despre noul Mortal Kombat (pe care le puteți afla consultând căsuța atașată acestui articol).

Let The Tournament Begin!

Un lucru care mai tot timpul a scos în evidență Mortal Kombat față de concurență este povestea care a stat la baza seriei. Universul Mortal Kombat a devenit atât de popular chiar și în afara mediului jocurilor video, încât s-au realizat două filme de lung metraj, un serial TV, o serie de desene animate, precum și numeroase benzi desenate legate de acest subiect. Lucrurile au început să scârțâie însă începând cu MK4, Deadly Alliance și mai ales Deception alterând firul epic cu personaje insipide și linii narrative care mai de care mai confuze.

Producătorii au hotărât să schimbe acest neajuns în MK9: povestea jocului reprezintă o reimaginare a evenimentelor ce au avut loc în timpul primelor trei jocuri ale seriei. Pentru a evita cât mai mult spoiler-ele, este de ajuns să amintim lupta finală din Mortal Kombat: Armageddon (cel din urmă titlu lansat pentru PlayStation 2), unde Raiden urmează să fie înfrânt de inamicul de-o viață, împăratul Outworld-ului, Shao Kahn. Înainte de lovitura fatală, Raiden reușește să-și concentreze toate forțele rămase pentru a trimite un mesaj de avertizare către încarnarea sa din trecut. Astfel, cu ajutorul proaspăt dobânditelor cunoștințe despre viitor, „vechiul” Raiden trebuie să-și ghideze din nou luptătorii prin cele trei ediții ale turneului Mortal Kombat, împotriva forțelor malefice conduse de Shao Kahn și Shang Tsung.

Grație deciziei de a reveni la originile narrative ale seriei, în MK9 nu vom avea parte decât de personajele



Capul plecat pumnul îl doboară

care contează cu adevărat în universul Mortal Kombat, jocul incluzând absolut toți luptătorii din primele trei titluri ale seriei, cu tot cu mișcările lor speciale. De asemenea, pentru a condimenta un pic lucrurile, au fost adăugate și câteva apariții „noi”, secrete, pe care vă las plăcerea de a le descoperi singuri. Cert este însă că acestea se potrivesc perfect atât storyline-ului actual, cât și universului per ansamblu. Așadar, no more Bo' Rai Cho. kthnxbye.

Toate aceste personaje pot fi angrenate în modul de joc Arcade Ladder, similar vechilor titluri Mortal Kombat: luptătorul ales trebuie să elimine o serie de oponenti, care culmină cu boșii Shang Tsung, Goro, Kintaro și Shao Kahn. Învingerea acestuia din urmă are ca rezultat redarea unui filmuleț ce explică soarta luptătorului ales în urma victoriei în turneu. Acesta nu este însă principalul mod de joc single player din MK9.

Producătorii s-au dat peste cap construind un întreg Story Mode, care reia, pas cu pas, evenimentele de pe parcursul primelor trei turnee Mortal Kombat. Dacă filmele Mortal Kombat v-au dezamăgit, acesta este re-



mediul perfect. Modul Story combină luptele propriu-zise cu secvențe cinematice extinse, care explică motivația din spatele faptelor și deciziilor majorității personajelor. Povestea este împărțită pe capitole, fiecare dedicat unui anumit luptător, întreaga durată a acestui story mode putând depăși lejer 6-7 ore de joc efectiv. Ca o paranteză, mulți s-au plâns de dificultatea exagerată a lui Shao Kahn din acest mod. Nu disperați totuși, tot ceea ce trebuie să faceți pentru a trece de acest hop fără prea mari bătăi de cap este

să folosiți eficient arsenalul de mișcări ale personajului controlat. Nu uitați că un zeu se poate teleporta.

Acest tip de abordare narativă este ceva cu adevărat original pentru un fighting game (MK vs. DC a încercat ceva similar, însă mult mai puțin dezvoltat ca în cazul de față), iar producători precum Namco (Tekken) sau Capcom (Street Fighter) ar trebui să ia lecții în această privință de la colegii lor de breaslă de la Netherrealm Studios.

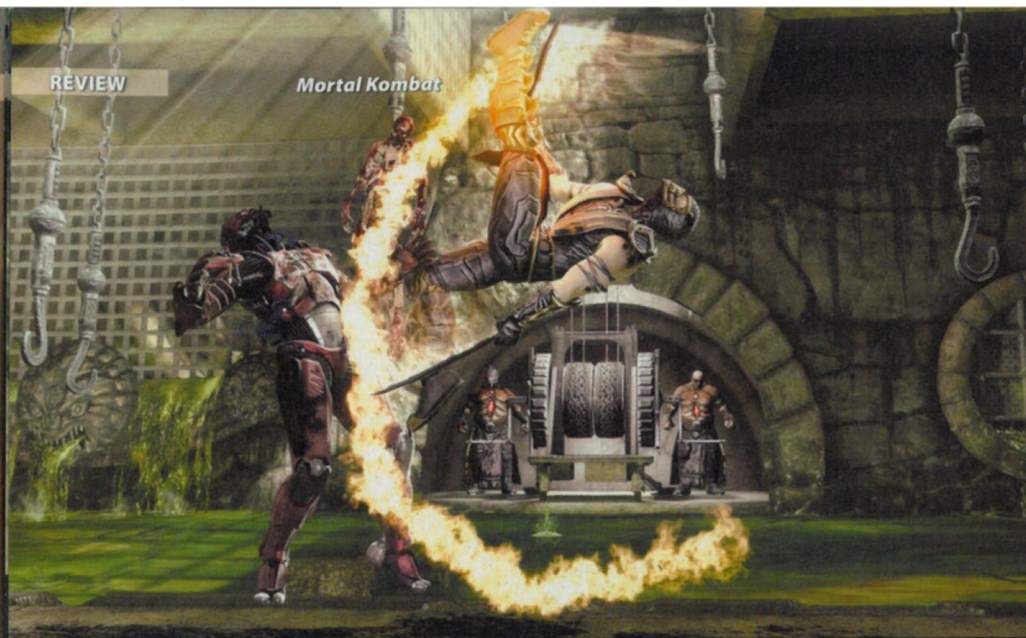
Kryptology

Nu, cele două moduri de joc amintite mai devreme (Arcade Ladder și Story Mode) nu sunt singurele modalități de a-ți petrece timpul în MK9. Din punctul de vedere al conținutului, jocul celor de la Netherrealm Studios este cu adevărat „burdușit”. Astfel, există și un Challenge Tower mode, care conține nu mai puțin



de 300 de provocări. Acestea variază de la lucruri relativ banale, precum învingerea unui anumit personaj folosind un singur tip de atac și până la scenarii mai speciale, cum ar fi respingerea unei ofensive de zombie cu ajutorul tandemului Johnny Cage-Kurtis Stryker. Challenge Tower este foarte variat și devine din ce în ce mai dificil pe măsură ce avansezi către partea sa superioară, adăugând foarte multe ore de gameplay pachetului MK9.

De asemenea, nu lipsesc mini-game-urile deja cla-



sice Test Your Might și Test Your Sight, fiind adăugate însă și două noi astfel de jocuțe: Test Your Strike (o variațiune ceva mai complexă a lui Test Your Might) și Test Your Luck, un alt mod de joc care sporește considerabil rejuca-bilitatea lui MK9. Astfel, jucătorul trebuie să se conformeze unor decizii luate aleatoriu, prin intermediul unui slot machine (care aduce aminte de „păcănelele” din cazino-uri). Prin această metodă se stabilește inamicul, se adaugă reguli suplimentare (luptă fără anumite membre, ecran inversat etc.), iar MK9 capătă de cele mai multe ori o cu totul altă dimensiune în acest mod de joc.

Cei care s-au săturat de single player pot aborda, pentru prima dată într-un titlu Mortal Kombat, și modurile de joc Tag Team. Prin intermediul acestora, echipe de doi luptători se pot confrunța, existând posibilitatea de a comuta tot timpul între personaje aalese. Folosind bara Super Meter menționată mai devreme, se pot executa chiar și diferite atacuri în echipă, pe cât

de eficiente, pe atât de spectaculoase. Mai mult, Arcade Ladder poate fi abordat și în acest mod, existând chiar și achievement-uri care încurajează ducerea la bun sfârșit a jocului cu anumite combinații de personaje.

Nu în ultimul rând, a fost implementat și un mod de antrenament foarte solid, existând atât un tutorial care familiarizează jucătorii cu mecanicile de bază ale lui MK9, precum și un Fatality Trainer, care explică pas cu pas combinațiile necesare pentru a realiza aceste finishing moves (doar nu credeți că fatalitățile puteau lipsi din acest joc?). De asemenea, există și free practice, unde sunt afișate informații suplimentare despre loviturile efectuate (tipul acestora, damage-ul, membrul cu care sunt executate) și unde pot fi activate diferite tipuri de comportament pentru adversarul controlat de AI (always block, spre exemplu) sau pot fi înregistrate comenzi macro.

În toate aceste moduri de joc, pot fi câștigate așa-numitele Koin (moneda de schimb folosită în MK9), prin intermediul cărora se pot „debloca secrete”. Acest lucru se face în Krypt, un cimitir imens unde fiecare mormânt dezgropat dezvăluie o surpriză. Acestea pot varia de la banalități precum artworks, până la lucruri cu adevărat valoroase, cum ar fi deblocarea costumelor alternative pentru luptători (unele dintre ele cu adevărat spectaculoase) sau descoperirea unor noi fatalități (și nu numai).

Kombat, Bloody Kombat

Deși gameplay-ul din MK9 este bidimensional, acesta nu este și cazul realizării grafice. Într-un stil similar cu Street Fighter IV, jocul celor de la Netherrealm Studios folosește personaje și decoruri tridimensionale pentru a încânta ochiul privitorului. Aici se opresc însă asemănările

Campionul Mortal Kombat DANIEL „SWINGSHOT” CIPU DESPRE MK9

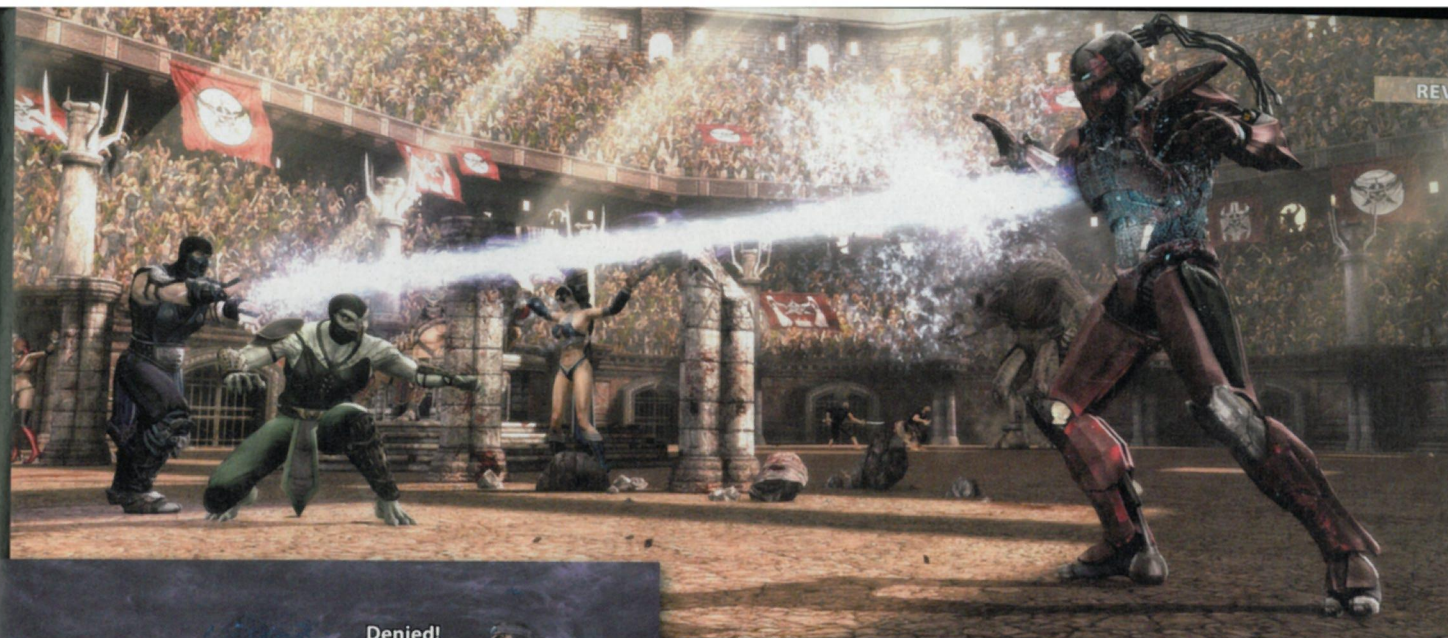
Mult așteptatul Mortal Kombat 9 m-a captivat imediat și unele sesiuni de joc s-au întins chiar și până la 3-4 dimineața. Grafica este foarte bună și sunetul, mai ales,

este o operă de artă. Fiecare personaj are sunetele lui caracteristice, când primește și împarte lovituri, când vorbește sau când execută mișcări speciale. Pot să spun că sunetul are o mare contribuție în a face jocul să arate foarte finisat.

Ca gameplay, MK9 este un pic diferit față de celelalte jocuri de fighting de pe piață. În majoritatea cazurilor, loviturile barate nu permit pedepsirea adversarului, ci chiar îi dau un avantaj. Astfel jocul este un pic mai tactic, trebuind să îți studiezi adversarul și să eviți să fii prins într-una din capcanele lui. Luptătorii sunt cât se poate de unici în ceea ce privește combinațiile și mișcările speciale pe care le pot executa, atât eu, cât și multe alte cunoștințe de-ale mele având dificultăți în a alege un personaj principal de joc. Acest lucru implică mult material de studiat, deoarece nu poți construi o strategie contra adversarului dacă nu știi exact de ce e în stare personajul lui.

Dacă ar fi să fac o comparație, aș zice că MK9 este o combinație dintre MK3 și MK vs. DC. Multe din elementele din aceste jocuri au fost păstrate și combinate. Astfel avem sweep (piedică), upercut, jump-kick cu proprietăți foarte similare cu cele din MK3, mixate cu un sistem de juggle și combo asemănător cu MK vs. DC.

Desigur, există mici probleme de hit-box-uri și de balans, dar sunt o ocazie excelentă pentru a putea arăta lumii ce poate să facă noul sistem de balansare a jocului laudat de cei de la NetherRealm.



dintre creația celor de la Capcom și MK9.

Mortal Kombat este un joc adresat unui public matur, cu un stil grafic sumbru, foarte violent. Realizarea personajelor este foarte detaliată, aspectul fizic al acestora având de suferit pe parcursul luptelor: ochii se învâneșc, din răni curge sânge, iar hainele se deteriorează până ajung niște zdrențe. În timpul bătăliilor, curg cantități industriale de sânge, amplificate cu ocazia realizării unei fatalități (unele dintre ele sunt cu adevărat reușite, vezi Noob Saibot). Cele mai spectaculoase momente ale acestor confruntări rămân însă în continuare atacurile X-ray, ocazii care scot cu adevărat în evidență brutalitatea excesivă a jocului. De asemenea, stage-urile în care au loc bătăliile (multe dintre ele având fatalitatea proprie, unele chiar și mai multe) sunt foarte atent realizate, majoritatea fiind reproduceri ale vechilor decoruri din MK1-3. Cel mai important este că jocul rulează foarte fluent și menține constant framerate-ul de 60 FPS. Astfel, MK9 se instalează fără probleme pe tronul rezervat celui mai arătos joc de lupte al momentului.

Nici sunetul nu este mai prejos, lucru pe care l-a scos în evidență și Daniel în căsuța rezervată opiniilor sale referitoare la MK9. Culmea este că nici vocile perso-

oadă de testare a lui MK9, serviciul PlayStation Network a fost căzut din cauza atacurilor hackerilor. Totuși, din impresiile strânse de pe forumuri de specialitate, se pare că există încă probleme semnificative cu lag-ul în confruntările online (cel puțin pe Xbox Live, în versiunea de Xbox 360 a jocului). Teoretic, online există un sistem de ranking (care afișează statisticile fiecărui jucător uman), precum și posibilitatea de a-ți îmbunătăți această reputație luând parte la confruntări de tip King of The Hill, în care învingătorul rămâne la masă.

najelor nu sunt deloc rele, acestea potrivindu-se destul de bine personalității fiecărui luptător în parte.

Dacă multiplayer-ul la aceeași consolă (pentru până la patru jucători în Tag Team!) nu este de ajuns, MK9 oferă și opțiuni de joc online. Din păcate, nu am avut ocazia să le experimentez așa cum ar trebui, pentru că, de la momentul apariției jocului și pe întreaga peri-

Atenție însă, pentru a accesa componenta online a jocului, este nevoie de un cod special (Kombat Pass), care se regăsește doar în exemplarele nou-nouțe (sigilate) ale jocului. Dacă vă decideți să achiziționați MK9 la mână a doua, fiți pregătiți să plătiți în plus pentru un Kombat Pass suplimentar, prin intermediul Xbox Live Marketplace sau PlayStation Store.

Flawless Victory

Deși nu avem de-a face cu un „Flawless Victory” în adevăratul sens al termenului, MK9 dobândește fără urmă de îndoială o victorie importantă în lupta sa împotriva istoriei recente a seriei. Există în continuare probleme cu balansarea personajelor (rezolvabile însă foarte ușor în teorie, conform spuselor celor de la Netherrealm, prin intermediul unui sistem de autoupdate implementat direct în joc), însă acestea pot fi trecute cu vederea când judecăm pachetul MK9 privit în ansamblu.

Pentru amatorii de fighting games, nu există titlu mai ofertant la ora actuală (Story Mode, Arcade Ladder, Tag Team, Test Your Luck, Challenge Tower, Krypt, multiplayer în patru oameni pe aceeași consolă), Netherrealm având totuși obligațiile de a lua în considerare doleanțele jucătorilor profesioniști, precum și de a rezolva presupusele probleme de lag ale componentei online.

Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL



- ▶ mecanica de joc care combină elementele reușite ale vechilor titluri din serie
- ▶ tone de conținut, secrete și moduri de joc
- ▶ prezentare foarte reușită
- ▶ probleme cu balansarea anumitor personaje
- ▶ presupusul lag online, necesită online pass

PE SCURT:

Noul Mortal Kombat este cel mai arătos și cuprinzător joc de lupte al momentului.

9.5

Gen Fighting Producător NetherRealm Studios Distribuitor Warner Bros. Interactive Entertainment Ofertant GameStop.ro ON-LINE themortalcombat.com

ALTERNATIVA SUPER STREET FIGHTER IV

Diferit din multe puncte de vedere față de jocul celor de la Netherrealm, SSFIV rămâne în continuare cea mai bună alternativă la MK9 atunci când vorbim de fightere cu gameplay bidimensional.

Cu toate animalele pe Arcă

BRINK™

De când avem internet și în vârf de munte, mai tot ce are de-a face cu jocurile pe calculator a început să se bazeze pe o componentă online cât mai puternică. Nu mă apuc să vorbesc despre MMO-uri, deoarece sunt o altă mâncare de pește, ci despre jocurile care până acum aveau o componentă foarte puternică destinată single playerului, care apoi își găsea continuarea într-un fel sau altul în multiplayer. Îmbinarea de mai sus mergea perfect în jocurile cu pac-pac, unde campania single player te ținea câteva ore în priză cu o poveste mai mult sau mai puțin interesantă, te învăța ce era de învățat despre mecanica jocului, iar apoi te lăsa să te dezlănțui în multiplayer. Un exemplu perfect este întreaga serie Call of Duty, care s-a bucurat de un succes enorm atât datorită campaniei single player, cât și multiplayerului excelent. Dar iată că se schimbă vremurile.

Splash Damage și Bethesda au prins curaj în urma succesului lui Team Fortress 2 și încearcă să ia ceva din felia shooter-elor online prin lansarea lui Brink. Trendul nu este chiar nou, multe companii care scoteau până acum jocuri cu pac-pac ce erau axate mai ales pe single

player, cu o campanie multiplayer ce venea ca bonus, au început să cam ignore partea de storyline, deoarece nu ținea lumea prea mult în fața calculatorului și, astfel, nu justifică prețul piperat atât de producție, cât și de vânzare. Multiplayerul este viitorul, în viziunea lor, și încearcă să fie printre primii care vor acapara piața.

Noe n-ar fi fericit

Tranziția dintre multiplayer și single player vrea să nu fie chiar atât de bruscă în Brink, păstrând o părțică ce i-ar permite unui individ ancorat în trecut să se mai cramponeze de ceea ce era odată. Așa că Brink ne permite să ne mai jucăm și într-un mic mod single player, în care ne familiarizăm cu atmosfera, background-ul și gameplay-ul propuse în joc.

Cu toate acestea, modul de single player nu este deloc ceea ce mă așteptam, deoarece a fost promovat cu totul și cu totul altfel. Deși știam că în modul story conflictul va implica non-stop cele două facțiuni adverse într-o luptă mano a mano, nu mă așteptam la atâta lipsă de substanță. Povestea este ca și inexistentă. Este o zeamă chioară care nu te satisface deloc dacă mai vrei și

altceva decât să alergi prin nivel căutând bandiți.

Așadar, despre ce este vorba? În viitor, lumea se duce de răpă și supraviețuitorii se refugiază într-un oraș plutitor, pe Arcă. Arca trebuia să fie un oraș complet independent care, înainte ca lumea să facă PUF!, trebuia să fie un model pentru restul omenirii. Însă a ajuns să fie ultima speranță pentru cei care au avut puterea și norocul să se ingrămădească pe el. După

ceva vreme însă, Arca s-a dus la rându-l său naibii, deoarece nu a fost niciodată destinată susținerii atâtor oameni. Și iată cum Arca s-a despărțit în două: corporații și plebea. Forțele milițienești și che guevaristi viitorului. Ce a rezultat? Evident, un conflict. Spre fericirea noastră. Toate aceste lucruri le afli din introducerea jocului, iar apoi nimic nu se schimbă. Nu ești cel care salvează arca, nu ești cel care o scufundă, ești

jocul să fie deschis publicului larg, lumea va putea să intre și să iasă când vrea din jocul tău.

Cu clasa în excursie

Ce mă bucura înainte să mă apuc de joc era posibilitatea de a alege o clasă cu care să te obișnuiești și să devii maestru. Fie că îți place să iei tensiunea jucătorilor ca doctor sau să le iei glanda ca soldat, fie că îți place să construiești turele sau să te fofilezi ca agent secret, Brink ne-a mințit că fiecare își va găsi va-

lența în joc. Ne-a mințit!

Ca gameplay, nu simți niciodată că ești o clasă diferită de cel de lângă tine. Folosești aceleași arme, faci același damage, te miști la fel de repede sau de încet, indiferent ce meserie ți-ai ales. Da, are fiecare câte o șmecherie, dar nu face mare diferență. Ca soldat poți da muniție partenerilor și arunca cu grenade, ca doctor crești un pic viața partenerilor de joacă și le poți arunca o dozie magică de camarazilor căzuți pe câmpul de luptă, ca inginer pui o turelă, niște mine și crești damage-ul amicilor, iar ca șpion poți să iei înfățișarea unui inamic doborât sau să hackuiesti aparatura controlată de tabăra adversă. Sună impresionant, dar de foarte multe ori îți ce clasă joci, deoarece până la urmă toată lumea se împușcă fără discernământ, iar ustensilele fiecăruia ajung

doar un om care împușcă alți oameni.

Te poți afla de partea ambelor baricade, nu vei ține doar partea năpăstuiților sau a celor care miros frumos. Mai ales că jocul nu are o facțiune bună și una rea, toți sunt demenți. Este un lucru bun, căci misiunile celor două facțiuni se completează una pe alta. Tot timpul am vrut să pot schimba tabăra să văd cum aș reacționa dacă ar trebui, de exemplu, să-l alerg pe Dr. Freeman. Aici ai ocazia, o dată ataci o poartă, iar ceilalți o apără. O dată escortezi un VIP, iar ceilalți încearcă să-l facă să muște din asfalt. Partea asta mi-a plăcut. Dar atât. Nu ți se bălângăne niciodată un morcov în fața nasului ca să te facă să vrei să mergi mai departe. Iar apoi te apuci de multiplayer și vezi că faci exact același lucru, doar că o faci cu parteneri umani. Chiar și în single player, dacă alegi ca

Nenorociții...Vor plăti pentru asta.

să nu prea conteze. Iar dintre toți, cel mai inutil este amărâțul de soldat.

Ca în orice FPS al zilei ce are o componentă de multiplayer, personajele cresc în nivel pe măsură ce trimiți clienți lui Charon. Aceste niveluri deschid o serie de perk-uri, atât universale, cât și pentru fiecare clasă în parte. Unele te ajută, iar altele sunt degeaba. De exemplu, posibilitatea de a trage în grenadele pe care le arunci. Cine este atât de ninja încât să poată nimeri o grenadă în aer, în timp ce este împușcat cu plumb din toate părțile? Eh, asta este.

Cealaltă problemă a claselor este că nu te poți ține de la cap la coadă de cea care îți este cea mai dragă.

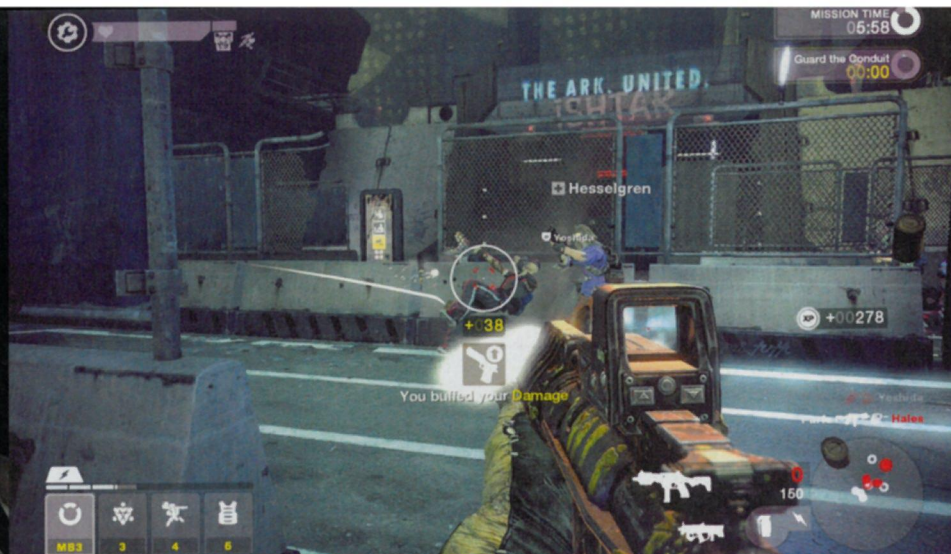
Jocul te obligă să schimbi clasa permanent, pentru a putea îndeplini condițiile necesare câștigării rundei. Așa că în loc să devii un Bruce Lee al cheii franceze, vei fi doar un Lorenzo Lamas, mediocru în tot ce faci, doar pentru că nu te poți specializa.

Colac peste pupăză, un joc destinat jocului în grup, 90% multiplayer, te-ai aștepta să vină cu o gașcă de hărți prin care să alergi ca bezmeticul, pline de conținut care să te țină ocupat măcar o lună. Ei bine, ghinion! Hărțile sunt opt de toate și le fumezi repede. Să nu vă aud că vor veni mai multe hărți cu un DLC, pentru că vom plăti pentru acel DLC. E ca și cum, la KFC, porțiile ar deveni din ce în ce mai mici la aceiași bani, tu te plângi că nu te-ai săturat și ți se răspunde că poți oricând să-ți mai cumperi un meniu.

S.M.A.R.T. și modul în care geaca face pe om

Inițial nu voiam să mă ating de modul în care îți poți personaliza personajul, deoarece nu sunt unul dintre cei cărora adăuga unei noi perechi de ciorapi sau a unei perechi de ochelari de soare li se pare a aduce valoare unui joc. Niciodată nu va trage în balanța unei note din câte gecă, freze și tatuaje poate alege personajul. Pentru aia joci Sims. Dar sunt mulți cărora le fac plăcere aceste lucruri și trebuie să îi satisfacem și pe ei. Ei bine, Brink îți oferă o întreagă garderobă din care să alegi, o sumedenie de poșetute cu care să te asortezi și o grămadă de fundițe pe care să ți le pui în păr.

Mai important este modul grafic în care personaje-



le sunt create. Fețe alungite, trăsături exagerate, hidoase și totodată comice, corpuri bine definite și originale dau un pic de savoare Brink-ului, mai multă decât a reușit să-mi inspire prin gameplay. Mai mult chiar, se potrivesc la fix cu stilul arhitectural și atmosfera jocului.

Impresionant este faptul că gabaritul personajului influențează mult modul de joc al fiecăruia. La un moment dat, după ce vei juca ceva din Brink, vei putea alege să fii un grăsan masiv care poate folosi arme grele, care poate primi pumni în cap cu nemiluita și care se mișcă pe câmpul de luptă ca prin nămol până la brâu. Poți fi un individ de statură medie, cu pătrățele pe burtă și care nu excelează prin nimic, sau poți fi un prâsnel care aleargă de colo-colo ca bezmeticul și care se ferește să se împiedice pentru că și o simplă sângerare din nas îi poate cauza moartea.

Iată că ajungem și la S.M.A.R.T., căruia pentru confortul meu fizic și psihic îi voi spune simplu smart.

Smooth Movement Across Random Terrain este un sistem extraordinar de mișcare prin nivel. Din nefericire, pentru a te bucura cu adevărat de el, trebuie să joci cu Prâslea, deoarece ceilalți sunt prea greoi pentru a putea face mișcările cu adevărat spectaculoase. Un fel de Mirror's Edge violent, smart îți permite să alergi pe pereți, să te strecori prin gaura cheii, să te cațeri mai ceva ca o mătă și să te folosești de scurtături către punctele cheie ale hărții. Și nici nu trebuie mare efort din partea ta, tot ce trebuie să faci pentru a-l activa este să ai apăsat butonul de sprint și să te uiți în direcția în care ai vrea să mergi. Dacă se poate face ceva, o vei face automat. Poți chiar merge la ghici uneori, fără să ai idee unde vrei să pui piciorul și doar să-l lași pe amărât să se descurce. Vei avea parte de o surpriză interesantă.

Cu toate acestea, smart nu salvează jocul, fiind mult prea rarefat pentru mine. Mult prea scump și mult prea puțin pentru gustul meu.

Koniec

VERDICT LEVEL



- ▶ Smart îți dă câteva opțiuni interesante
- ▶ Animația și grafica personajelor sunt spectaculoase

- ▶ Prea puține hărți
- ▶ Clase care nu se simt diferite
- ▶ Plictisitor după două ore de joc

PE SCURT:

Dezamăgitor. Putea să fie atât de fain.

6.5

Gen FPS Producător Splash Damage Distribuitor Bethesda
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE brinkthegame.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo @ 2.4 Ghz / AMD Athlon 64 X2 5200+ Memorie 2GB RAM Accelerare 3D 512 MB VRAM

ALTERNATIVA SECTION 8: PREJUDICE

Clar. Un joc extraordinar și incredibil de ieftin. Ni se arată că se poate face un joc bestial care nu trebuie să coste 50 de euro. Dacă review-ul lui KIMO nu vă convinge, încerc și eu să vă conving că merită să dați 15 euro pe el.



Ce bă, e gata!?

Tasya

ART
mania
FESTIVAL
8 - 14 AUGUST
SIBIU 2011





STCC[®] 2 THE GAME & GT POWER EXPANSION

Puterea vine din Nord

Acum doi ani, la scurt timp după ce am publicat articolul de Need For Speed Shift, a apărut Race On, un expansion pentru un mai vechi joc de simulare auto, Race 07. Acesta, devenit seria Race 07 datorită add-on-urilor și expansion-urilor sale numeroase, este produs de SimBin, un publisher și dezvoltator din Suedia bazat pe jocurile de simulare auto, de la care avem și celebrele GTR, GT Legends, GTR 2, Race sau Race Pro. Bineînțeles,

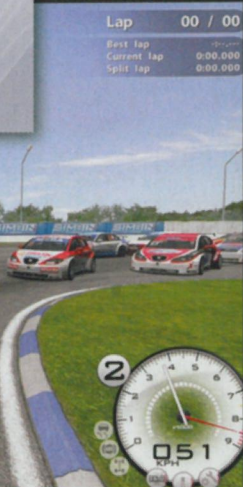
eu am scris și recenzia la Race On, despre care vreau să fac câteva precizări esențiale, înainte de a purcede la prezentarea subiectului articolului de față.

După cum am mai spus deja în articolul dedicat jocului Gran Turismo 5, după ce m-am dat în NFS Porsche 2000 cam 3-4 ani, am luat o pauză de vreo 5 ani de la simulatoarele auto, cu foarte puține și scurte episoade de revenire pe parcursul perioadelor în care am avut la teste în redacție vreun volan. Problema este că nu am avut permanent un volan la dispoziție - în familie nu am putut justifica cheltuiala necesară achiziționării unui model decent de volan cu force feedback, iar la redacție administrația a părut să uite ani de zile cererile mele repetate pentru dotarea cu un asemenea dispozitiv. Or, fără un volan adecvat, simulatoarele auto apărute după 2000 (și Grand Prix

Legends din 1998) nu puteau fi jucate, NFS Porsche fiind o excepție notabilă mulțumită reușitei sale implementări a curbelor de sensibilitate la folosirea tastaturii pe post de controller de joc.

Din acest motiv am fost un ignorant în domeniul simulării auto atunci când m-am apucat de NFS Shift, primul meu contact cu domeniul după 5-6 ani de absență, iar Shift-ul mi-a luat fața, m-a orbit parțial, făcându-mă, în naivitatea și incultura mea, să-l iau drept un Alfa și Omega al simulării auto. Ceea ce, având ulterior constant un volan la dispoziție (thx KiMO & friends!) și explorând majoritatea simulatoarelor auto existente pe piață, mi-am dat seama că nu era cazul.

Așa se face că articolul meu de Race On prezintă doar adevărul parțial, fiind un exemplu de „așa NU” editorial care mă umple de rușine și pentru care cer cle-



Volkswagen Scirocco pe Jyllands-Ringen.



Volvouri, ce altceva?



Opel Astra pe Gothenburg.



mența voastră, a cititorilor. Din acel articol aș vrea să se rețină numai faptul că, până la acel punct, SimBin nu reușise să prezinte foarte clar potențialilor clienți care, ce și cum stau lucrurile cu add-on-urile/expansion-urile lor



Matech GT1 pe Karlskoga.

la Race 07. Adică, nu era limpede care ediție este de sine stătătoare și care necesită Race 07, apoi ce conținut nou există, alături de eventualele redundanțe în conținutul de mașini, piste și campionate. Chiar și în ziua de azi, când pe noul site dedicat de SimBin produselor sale, www.raceroom.net, informațiile privind aceste date sunt bine centralizate și organizate, tot se mai găsește câte un nedumerit pe forumurile de simulare auto care să întrebe ce conține un nou expansion și dacă e nevoie de Race 07... Ceea ce arată că o problemă de prezentare exista, din fericire rezolvată acum aproape complet.

Ștacheta DirectX 9.0c

Apoi, alt aspect punctat de mine în articolul de Race On, și care rămâne valabil în continuare, este cel legat de calitatea graficii din seria Race 07 de la SimBin. Aceasta este de nivel aproape DirectX 9, deși un pic sub acesta. Mașinile arată glorios din afară, însă interioarele sunt bine redat numai sub aspect geometric, căci texturile sunt săracioase, iar efectele de iluminare aproape nonexistente. Pistele, la rândul lor,

LA PRIMA VEDERE

Prima oară când am văzut și am condus un Chevrolet Camaro a fost în Need For Speed High Stakes, cel de-al patrulea titlu al seriei, din epoca clasică a acestuia, când încă era un arcade decent care îți oferea supermașini și supercircuite, fără să te întoixe cu elementele de cultură urbană, gagicuțe, storyline, toate de larg consum, apărute după NFS Hot Pursuit 2. Era vorba despre un Camaro din generația a IV-a, care era disponibil atât de cumpărat, cât și într-o versiune custom paint cu îmbunătățiri, aceasta din urmă putând fi dobândită ca premiu după câștigarea unei serii de trei curse într-o competiție monomarcă Chevrolet Corvette - una din cele mai faine din istoria jocurilor cu automobile...

Trebuie să recunosc faptul că respectivele Camarouri nu aveau calitățile supermașinilor din joc, fiind mult în urma Lamborghiniului Diablo, a Ferrariurilor sau Porscheului, ori a Corvetteului. Cu toate acestea, ceva în aspect, dar și puterea greu de stăpânit, m-au atras aproape fără de logică, schimbându-mă într-un fan Camaro fo' evă'.



stau mediocru la capitolul texturare, iar obiectele, vegetația și clădirile au detalii medii, în plus iluminarea și umbrele rămânând primitive spre vag existente. Asta ca să nu mai vorbesc de paleta care dă culorilor o aparență prea crudă, prea vie, cu o temperatură de culoare ce vi-rează totul ușor spre verde-albăstrui.

Ceea ce mă miră este că mai vechiul GTR 2 are o iluminare mai bună. Asta probabil și pentru că oferă cîdu natural noapte-zi (ceea ce seria Race 07 nu are, boooo!), lucru excelent pus în lumină (sic!) de piste făcute de modifcatori, precum este absolut genialul Le Mans al absolut genialilor de la VirtualLM. O simplă parcurgere a celor două versiuni VirtualLM ale acestei piste, cea pentru GTR 2 și cea destinată seriei Race 07, arată cât de deficitară la





Două superlative: Zonda și Laguna.

capitolul iluminare sunt pistele create de SimBin pentru Race 07 și cât de discutabilă este paleta de culori aleasă de acest producător.

Mea Culpă (... je suis a toi)

În rest, în articolul de Race On am cam spus prostii. Deci, decât că de vreo 2 ani am volan la dispoziție tot timpul - ceea ce înseamnă că „mă dau” în simulatoare cel puțin o oră pe zi, de obicei mai mult. Iar anul trecut mi-am luat de pe Steam tot ce exista acolo produs de SimBin. Așa se face că, după ce am jucat GT Legends-ul dat full de noi, urmat de GTR 2 cu modul Power & Glory 2, iar apoi toate jocurile SimBin, bașca rFactor-ul primit cadou de la cioLAN, care îl primise la rândul lui de la bunul Rzarectha, nu m-am mai putut întoarce la NFS Shift.

Aveam senzația că îmi stric mâna în Shift, că-mi deformează reflexele și că îmi cam pierd timpul pe care îl puteam acorda unor simulatoare mai bune și mai interesante. De atunci sunt un foarte fericit jucător de serie Race 07 și de moduri ale acestuia și ale rFactor-ului (dacă PCC2007 și Enduracers SP1 cu recentul patch nu vă spun ceva, mergeți pe www.rfactor.central, merită; și nu uitați de www.virtua-lm.com, găsiți acolo unele din cele mai bune piste făcute pentru rFactor și Race 07).

Și, culmea, după ce inițial am dat cu el de pământ în neinspiratul meu articol, Race On a ajuns să fie cel

mai jucat de către mine expansion al Race 07. De ce? Pentru că eu am o pasiune veche, ce poate părea ciudată pentru unii dintre voi. Sunt iremediabil, lulea, fără speranță, până peste cap, îndrăgostit de Camaro. Chevrolet Camaro. Literalmente, când văd un Camaro, orice Camaro, îmi crește pulsul, devin agitat, simt fluturi în stomac și mâncărimi în palme...le pe care vreau să î le așez pe volan, fie și în poze, sau măcar virtual, pe Thrustmaster F430-ul meu conectat la calculator. Or, Chevrolet Camaro este unul din modelele de muscle car-uri introduse în expansion-ul Race On...

Primul STCC The Game

Dar dragostea mea pentru Camaro nu a însemnat numai multe ore petrecute în Race On la volanul acestui model, ci și achiziționarea unui alt expansion al Race 07, anume STCC. Inițial, înainte de a-l cumpăra, deși mă interesau mult pistele din STCC, mașinile din acest expansion nu mi se păreau mult deosebite de modelele de WTCC - mă rog, o prezumție de ignorant, așa cum aveam să descopăr ulterior la volanul acestora. Dar, la trecerea cu privirea peste lista mașinilor oferite de STCC, pupila mi s-a dilatat, iar ochiul mi s-a agățat de numele Camaro. Yup, există în STCC o clasă de mașini, numită Camaro Racing Cup, ce conține modele de Camaro de generația a IV-a, cele folosite în campionatul ce dă numele clasei. Camaro Racing Cup este o competiție deja tradițională în Suedia

(a debutat în 1975), subordonată în prezent STCC-ului, ceea ce explică fericita întâmplare a existenței acestei competiții monomarcă în expansion-ul STCC.

Pentru cei care sunt derutați de toate aceste abrevieri și nu sunt familiarizați cu automobilismul de performanță: STCC înseamnă Swedish Touring Car Championship, iar WTCC înseamnă World Touring Car Championship.

It was an instant buy, după ce am observat Camaro în expansion-ul STCC. Și nu pot să vă spun cât de fericit m-am dat în noul meu Camaro de competiție din generația a IV-a!... Dar, pe lângă acesta, am avut plăcerea de a pilota și Audi A4, Volvo C30, Volvo S60 și Peugeot 308, modele prezente în STCC, dar care nu apar în sezoanele de WTCC modelate în seria Race 07. O experiență interesantă, aceste mașini au fiecare personalitatea lor distinctă și oferă senzații aparte, necesitând „strategii” specifice de frânare și abordare a virajelor - ceea ce este firesc într-o simulare bună, eu vreau doar să punctez aici cât de bună este simularea celor de la SimBin.

STCC The Game Reloaded

Cred că nu mai trebuie să spun câte beculțe mi s-au aprins în scăfărie când SimBin a anunțat lansarea expansion-ului STCC The Game 2. Vă dați seama că am sărit cu inima plină de speranță pe lista mașinilor noi, iar entuziasmul meu a fost recompensat: Camaro-ul de ac-



ENGINE TYPE
6162CC V8 48 VALVES
HORSEPOWER
422BHP@5500RPM
MAX TORQUE
553NM@4500RPM
WEIGHT
1751KG
TRANSMISSION
6 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



DE STRADĂ

A tunci când mi-am luat Race On pentru Race 07, primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă dau cu versiunea de stradă a Chevrolet-ului Camaro din 2009 - care este un Camaro din generația a V-a. Încă o dată, am fost cucerit. Deși oarecum rigidă, puternică și deloc iertătoare, mașina era una din puținele care demonstrea că în seria Race 07 se poate face și „aproape drift” sau măcar niște derapaje controlate de toată frumusețea - suspensia independentă pe cele patru roți se simte, fiind vorba de primul muscle car de serie care are parte de această dotare. Probabil din același motiv Camaro-ul de stradă din Race On, ce nu beneficiază de setările dure și joase ale suspensiei de competiție, oferă și o foarte plăcută percepție în volan, prin forcefeedback, a transferului de masă care are loc la schimbările de direcție mai bruște, eventual în șicane sau la efectuarea unui „scandinavian flick” (căutați pe Wikipedia expresia). Această senzație este mult exagerată aproape la toate mașinile din NFS Shift, perfect redată de Camaroul de stradă de la SimBin, dar mai greu de simțit la modelele de cursă din seria Race 07. Anyway, Camaroul din Race On mi-a plăcut atât de mult încât cel puțin 50% din timpul pe care îl petrec în Race 07 se scurge la volanul acestui model.

Alături de Camaroul de stradă, Race On mai aducea și o versiune de competiție cu 6 viteze și o putere de 425 CP, dar, sincer, aceasta nu m-a impresionat foarte tare - deși puternică și frumoasă, era prea controlabilă pentru gustul meu și nu oferea alunecările și transferul de masă de care este capabilă versiunea de stradă. Să nu credeți că acesta este un păcat al respectivului model, dimpotrivă, este ceva normal și de dorit la o mașină de curse cu suspensia joasă și rigidă - doar că strică romantismul la care m-aș fi așteptat de la un Camaro...

Acest model Camaro de competiție este cel prezent și în jocul free RaceRoom The Game, alături de o spectaculoasă versiune SimBin a mașinilor de Formula 1, aceasta din urmă devenită expansion gratuit pentru Race 07, care aduce cu sine și trei versiuni ale celebrului circuit de la Hockenheim.

ENGINE TYPE
6100CC V8 48 VALVES
HORSEPOWER
425BHP@7400RPM
MAX TORQUE
650NM@4500RPM
WEIGHT
1840KG
TRANSMISSION
6 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



tuală generație, a V-a, se afla acolo, alături de cel de generația a IV-a, în proaspătă clasă de mașini Camaro Racing Cup 2010 adusă de STCC 2. Instant buy. Din nou. Evident, nu am putut să nu remarc prezența unor foarte seducătoare modele noi de mașini ce au rulat în sezonul de STCC simulat de acest expansion, anume cel din 2010. Este vorba de Opel Astra și Volkswagen Scirocco, mașini pe care le așteptam de multă vreme în seria Race 07 și iată-le, sunt!

La capitolul piste, STCC 2 oferă cinci din piste suedeze deja existente în primul STCC, adică Falkenberg, Gothenburg, Karlskoga, Knutstorp și Mantorp, la care se adaugă una nouă, Jyllands-Ringen, din Danemarca. Aceasta din urmă este un pic mai mare și mai largă decât ne-au obișnuit pistele din Suedia sau Norvegia, oferind un element de varietate neașteptat. O singură nemulțumire am, că producătorul a introdus în joc numai versiunea circuitului Jyllands-Ringen cu 16 viraje, cea folosită în campionatul STCC din 2010.

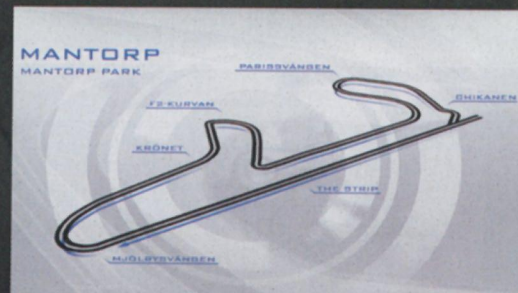
Varianta Jyllands-Ringen cu 20 de

viraje, după mine mai interesantă, există ca layout în joc, porțiunea cu cele patru viraje suplimentare poate fi parcursă, dar nu este omologată (în fișierul *.aiw al pistei), oponenții artificiali folosind numai cele 16 viraje. Probabil că într-un multiplayer în care toți convin să parcurgă layout-ul cu 20 de viraje se poate pune de o cursă interesantă pe această variantă, dar e greu de realizat un asemenea consens online, în afara unei ligi și/sau a unei strănse prietenii.

2 x STCC > STCC 2

Mașinile din STCC și STCC 2 care nu se regăsesc și în conținutul de până acum al seriei Race 07 sunt un serios punct de atracție. Ba chiar, ca bonus, în STCC 2 au fost introduse și Volvo 240 Turbo Gr A, Volvo 850 BTCC și Volvo S40 BTCC. Veți avea surprize plăcute cu Volvo-ul 240 Turbo Gr A, este un model clasic ce se comportă mult diferit de mașinile din generația actuală, oferind o experiență foarte plăcută și instructivă - este posibil ca, treptat, pornind de la un

astfel de model clasic și de la GT Legends, să ajungeți la excelente moduri precum Power &



Camaro Racing Cup pe Mantorp.



A PATRA GENERAȚIE

O dată cu achiziționarea de către mine a primului expansion STCC The Game, am început să mă așez la volanul Camaro-ului de generația a IV-a folosit în tradiționala competiție suedeză monomarcă numită Camaro Racing Cup. Acest model este un fenomen în sine. Având o putere de 420 CP și o transmisie cu patru trepte de viteză, este un animal care accelerează sălbatic proiectându-te în ce direcție are chef, pierzând aderența într-un mod foarte spectaculos și dificil de controlat, inclusiv la frânare.

De altfel, de fiecare dată când mă dau cu acest model pe o pistă scandinavă mă gândesc ce nebuni meseriași sunt nordicii care fac competiții întregi pe așa ceva. Iar pe Knutstorp, Camaroul de generația a IV-a prilejuieste o simfonie de lumină și culoare, la marginea narcozei, în care primul viraj după linia de start se poate lua printr-un incredibil drift, ceea ce este cazul cu aproape toate virajele de pe circuit, iar diferențele de nivel cuplate cu puterea transmisă la roată fac să „sari în aer” de cel puțin două ori, cu pierderea controlului asupra mașinii, pe care o poți relua în posesie numai prin antrenament constant la limita posibilităților acesteia. Camaroul de generația a IV-a este una din cele mai nărușe, mai imprevizibile și mai pline de personalitate mașini pe care le-am condus vreodată într-un simulator auto, dar, probabil, este cea pe care o prefer în fața tuturor celorlalte mașini de competiție, indiferent de clasă și producător.

ENGINE TYPE
5700CC V8 16 VALVES
HORSEPOWER
420BHP@5800RPM
MAX TORQUE
625NM@5000RPM
WEIGHT
1350KG
TRANSMISSION
4 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



Glory pentru GTR 2 sau HistoriX pentru rFactor.

Dar, foarte important mi se pare să vă vorbesc un pic despre specificul pistelor din STCC 2 și STCC. De ce vorbesc despre amândouă deodată? În primul rând, pentru că multe din piste sunt comune. În al doilea rând, pentru că vă recomand călduros să vă luați ambele expansion-uri, având în vedere că STCC este numai 4,99 EUR pe www.raceroom.net, iar dacă nu aveți Race 07 încă, este disponibil în același loc pachetul Race 07 + STCC la numai 7,99 EUR. Credeți-mă, este o sumă foarte mică pentru a intra în lumea simulatoarelor auto și a avea acces la cursele multiplayer online și la evenimentele organizate de ligile de pe net la care poți adera.

Dar să revin la pistele din STCC și STCC 2. Acestea sunt de lungime mică, în general sub 3 km (cu excepția Mantorp care măsoară 3,1 km), ba chiar sub 2 km (Falkenberg și Gothenburg). În pofida dimensiunilor modeste, însă, multe dintre ele nu sunt deloc zgărcite cu numărul de viraje, ceea ce înseamnă că parcursul oferit de astfel de piste, ce aproape că par destinate kartingului, este unul foarte



BMW M3 GT2 pe Mid-Ohio.



Perfect.

strâns, dificil, deosebit de tehnic, cu puține porțiuni în care poți apăsa pedala de accelerație până la podea. Oricum, după un pasaj de accelerație mai serioasă, poți fi sigur că urmează o curbă asasină pe care trebuie să o înveți FOARTE bine ca să o poți aborda la limită.

Pixtă

Dar, desenul strâns, înghesuit pe o suprafață mică, al majorității pistelor din STCC și STCC 2 spune numai o parte din poveste. Ai dracu' nordici, le-au pus și pe terenuri denivelate, numai bine cât să ai

și curbe oarbe, în care nu știi ce se întâmplă spre ieșirea din ele, dar și coborări aproape abrupte în intrarea în viraj, sau vârfuri care te aruncă literalmente în aer. Sub acest aspect, cea mai tare și mai tare pistă este Knutstorp, o nebunie totală, un fel de succesiune de Karusell-uri (vezi Nordschleife pe net) aproape continuă, la care se adaugă diferențele semnificative de nivel ce o transformă într-un montagane russe amețitor. Așa cum despre Spa Francorchamps nu pot spune că este o pistă, ci un altar, la fel despre Knutstorp nu concep să spun decât că este un delir. Alături de Spa, Laguna și Nürburgring/(Nordschleife), am pus Knutstorp în lista pistelor mele favorite. Acum că știu cât este de faină, cred că așa fi dat bani pe STCC sau STCC 2 fie și numai pentru a putea parcurge un asemenea circuit. Asta cu atât mai mult cu cât și Knutstorp, alături de majoritatea celorlalte piste din STCC-uri, este destul de îngustă, ceea ce pompează adrenalină în nebunie, înălțând delirul la rangul demenței. Am avut parte pe Knutstorp de curse memorabile online, pe care le-am terminat, ca de obicei, la jumătatea clasamentului (da, sunt un mediocru), dar senzațiile pe care le-am trăit au fost de locul întâi!

Vreau să mai menționez aici faptul că multe din pistele de STCC și STCC 2 sunt foarte frumoase ca mediu, ca împre-

jurimi împădurite și detalii al clădirilor adiacente. Aș remarca Gothenburg, un superb circuit urban situat într-un port, cu o îngustime a pistei încadrate de împrejuriri care transformă cursa într-un coșmar în viteză întâi și a doua, cu volane braccate și frânări bruște. Menționez sub acest aspect și un alt circuit suedez, care este prezent ca bonus în Race 07, anume Vara Raceway. Este tot un circuit urban, cu pista destul de îngustă și cu viraje foarte strânse, limitat de împrejuriri care nu lasă loc de greșală, dar cu o vedere a mediului și cu un detaliu al clădirilor și vegetației care te lasă mască. Pe bune, mi-au picat cu tronc pistele din Peninsula Scandinavă, care presupun îndemănare tehnică, atenție sporită și o perfectă cunoaștere a mașinii folosite. Foarte, foarte bune locuri de antrenament aspru, pe care să te formezi pentru trecerea la circuitele de ligă superioară folosite online.

TIGRULEOPARDUL, AFARĂ-I VOPSIT GARDUL.

ENGINE TYPE
5700CC V8 16 VALVES
HORSEPOWER
420BHP@5800RPM
MAX TORQUE
625NM@5000RPM
WEIGHT
1350KG
TRANSMISSION
4 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



STCC The Game 2 oferă ambele modele Camaro prezente în sezonul din 2010 al competiției Camaro Racing Cup, adică atât cel de generația a IV-a, cât și pe cel introdus anul trecut, din generația a V-a. Acesta din urmă are caroseria asemănătoare, evident, modelului de stradă din 2009, la care se adaugă elementele aerodinamice menite să-i sporească performanțele. Să nu credeți cumva că acest Camaro de cursă din generația a V-a este identic cu cel din Race On sau din jocul free RaceRoom The Game. Nici pe departe, Camaroul din 2010 adus de STCC The Game 2 este o cu totul altă mașină, ce are numai patru viteze și o putere de 420 CP, al cărei comportament este undeva la jumătatea distanței între Camaroul de generația a IV-a și Camaroul de competiție din Race On. Practic, avem de-a face cu un hibrid, pentru că există aici și tendințe supravivitorii la exagerări cu pedala de accelerație, dar și tendințe subviratorii la viteze mari. Aderența se rupe brusc, destul de imprevizibil, și trebuie să treacă ceva timp până să te obișnuiești cu limita acestui model. Se simte puterea, dar precizia este mai mare la abordarea virajelor, însă trebuie să înveți temeinic fiecare circuit cu această mașină, pentru că oferă o mare varietate de comportamente raportat la fiecare pistă în parte. Camaroul de generația a V-a din STCC The Game 2 este o provocare deosebită și un prilej de bucurii pentru pasionați, cărora le recomand acest expansion fie și numai pentru cele două modele de Camaro incluse.

A, și să nu uit să pomenesc aici și de sunetul demențial al celor două Camarouri de competiție Camaro Racing Cup, redat formidabil în expansion-urile STCC. Realmente se simte pe ce nebunie de mașină te dai - motorul urlă la modul cel mai propriu.



Primul viraj pe Knutstorp.

Aproape că îmi vine să spun că pistele din STCC-uri sunt personajele principale ale acestor expansion-uri, dacă nu ar mai fi vorba aici și de Camaro-uri...

La puterea GT

Spre bucuria mea, aproape imediat după apariția STCC The Game 2, SimBin au mai lansat un expansion pentru Race 07, anume GT Power. Acesta ne oferă trei modele noi de mașini, Pagani Zonda R, BMW M3 GT2 și Matech GT1, la care se adaugă două noi piste, Mid-Ohio și Chayka. Să începem cu pistele.

Mid-Ohio este un circuit foarte fain - sorry pentru colocvialitate, dar așa îmi vine să mă exprim în acest caz - din Statele Unite, cu un echilibru greu de egalat al solicitărilor la care supune mașina și pe pilotul acesteia. Viraje strânse și largi, uneori cu alternanțe rapide, diferențe de nivel, porțiuni de linie dreaptă suficient de lungi pentru accelerație serioasă, toate acestea sunt foarte echilibrat puse laolaltă pentru a alcătui unul din cele mai plăcute circuite din lume, redat cu fidelitate de SimBin. Pe scurt, aș caracteriza Mid-Ohio ca fiind un Knutstorp imblânzit și cu 1,8 km mai lung, excelent pentru mașini de clasă GT superioară și prototip, pentru a le pune în condiții un pic mai dificile decât cele obișnuite pentru asemenea modele.

Nici grafica nu este neglijată, totul,

de la mediul la clădiri, arată exemplar, parcă adus la zi și cu teamă de semnificative comparații cu același circuit realizat anterior de faimoasa echipă de modificatori VirtualLM. Sincer, ambele variante de Mid-Ohio mi se par stelare, foarte bine făcute - SimBin a sărit cu succes peste ștacheta ridicată de VirtualLM.

De altfel, pe sistemul meu, cele două variante ale acestui traseu nici nu se bat cap în cap. Deși, trebuie spus, dacă ai deja instalat Mid-Ohio-ul VirtualLM pe Race 07, trebuie să îl îndepărtezi înainte de instalarea expansion-ului GT Power, deoarece sunt incompatibilități între cele două versiuni, care dau erori în Mid-Ohio-ul de la SimBin. Eu am împăcat impecabil cele două Mid-Ohio-uri: cel de la VirtualLM este instalat pe GTL, GTR2 și rFactor, iar cel de la SimBin pe Race 07. Așa că beneficiaz de ce este cel mai bun de la amândouă...

Al doilea circuit adus de expansion-ul GT Power este Chayka, prima pistă din spațiul fostei Uniuni Sovietice simulată într-un titlu SimBin. Aceasta și-a făcut întâi apariția în jocul free Volvo The Game, în 2009, fiind una din cele două piste disponibile, alături de Gothenburg/(Göteborg Eco Drive Arena). Locația: la marginea Kievului, în Ucraina.

Ca orice chestie de la ruși sau ucraineni, și Chayka are ceva original în ea, fiind o pistă aparte prin succesiunea neobișnuită a



Frumoasa și Bestia în aceeași caroserie.





trei curbe ac de păr (fiecare de peste 180°). La asta adău- gați încă vreo două curbe ce se iau la limită ștergând pe- riculos împrejmuirea pistei, două linii drepte și un fel de șicană foarte largă și veți obține tabloul unui circuit cu adevărat interesant, care merită parcurs cu toate clasele de automobile din seria Race 07, inclusiv cu noile mode- le aduse de expansion-ul GT Power.

Cei trei crai de la linia de start

Este de discutat și despre cele trei modele de ma- șini aduse de expansion-ul GT Power. BMW-ul M3 GT2 este exact ceea ce te-ai aștepta: un bolid ce poate fi pilo- tat cu precizie, ce răspunde impecabil la comenzi și care te ascultă ca un rottweiler perfect dresat - și nu e chiar așa de greu să înveți să-l stăpânești. Din setările „de fabri- că”, adică default-urile SimBin, acest BMW este bine echi- librat, nu este subvirator și supraviețuiește doar un pic. În

general, este o mașină ce poate fi reglată să facă față cu succes pe orice fel de pistă, cu un comportament previzi- bil, ce îți dă încredere - poate fi folosită de începători pentru a se obișnui cu modelele de clasă Grand Touring.

Matech GT1 este un Ford GT40 actual transformat de echipa Matech într-o mașină de curse terifiantă. Pot spune că, dacă BMW-ul vine cu „GT-ul”, apoi Matech-ul pune „Power”-ul din titlul acestui expansion. O mașină americană redevenită clasică, ce nu acceptă să iei curbe- le relaxat, ci transpirând, în plin efort de a stăpâni pute- rea transmisă cu nesimțire la roată. Greu de condus „așa cum trebuie” și cum merită, Matech-ul GT1 din „GT Power” este o piatră de încercare ce necesită experiență și răbdare, dar care recompensează cu apex și îndesat pe cei care au o pasiune pentru producătorul Ford și res- pect pentru modificatorul Matech.

Și acum, Pagani...

Ei bine, există deja pe forumurile de sim racing on- line discuții aprinse dacă Pagani Zonda R este în versi- nea SimBin ceea ce ar trebui să fie - adică o supermașină de la care cei mai mulți par să aștepte toate minunile majore, mai puțin înălțarea, care ar contraveni flagrant imensei sale forțe deportante... Oamenii se plâng că

Pagani-ul celor de la SimBin e parcă prea subvirator, că pierde aderența prea ușor, că nu e suficient de agil șamd. Toți convin, însă, că accelerația este într-adevăr, bestială, iar aspectul grafic impecabil și monumental. O mică facțiune, anume cei care consideră rFactor ca fiind începutul și sfârșitul în simulare (sună familiar, nu?) - deși acesta e în special o platformă excelentă pentru modare, nu tocmai un joc de simulare în sine - fac com- parația cu modelul Zonda creat pentru rFactor de către Jvsl (R.I.P. Juan...), pe care îl socotesc un Pagani etalon sub aspectul simulării.

Adevărul este undeva pe la mijloc și trebuie căutat cu receptivitate, răbdare și rațiune, evident. În primul rând, Zonda creată de Jvsl este un model dintr-o gene- rație mai veche, ceea ce face comparația discutabilă din start (sic!). Apoi, luând și eu la test atât Zonda din rFactor, cât și pe cea SimBin, pe Nürburgring (circuitul meu de încercări preferat), am constatat că acestea au un comportament foarte asemănător, ceea ce m-a lăsat perfect nedumerit în ce privește obiectul disputei lansa- te de susținătorii versiunii de rFactor.

Testele prelunge cu Pagani Zonda R din expan- sion-ul GT Power m-au ajutat să destelenesc parțial pa- radigma acestui model. Ideea este foarte simplă: frânea- ză puțin mai repede decât ai face-o cu alte mașini de clasă GT și abordează prima jumătate a virajului cât mai strâns, cu viteză moderată. Asta îți lasă posibilitatea de a ieși foarte larg din viraj și de a accelera până la cer cu pedala până în podea.

Secretul supermașinii Pagani Zonda R stă în folo- sirea accelerației sale dementiale, pentru care trebuie să pregătești anume intrarea în viraj, astfel încât să poți ieși în viteză FOARTE mare, de care nici un alt model din seria Race 07 nu este capabil în aceeași porțiune a vira- jului. În acest mod, faci dreptate excelentei Pagani Zonda R din acest expansion și îi pui în valoare calitățile pe care SimBin i le-a redat cu acuratețe. În GT Power, acest Pagani Zonda R este, de fapt, o mașină agilă, cu volanul „ușor” și putere imensă, al cărei tablou grafic impecabil, atât interior, cât și exterior, este completat de sunetul de neuitat al motorului - am ajuns să îl vi- sez... Tot ceea ce trebuie să faci este să nu o consideri un robot de bucătărie universal, capabil de orice sca- matorie pe circuit, ci să îi înțelegi caracterul, specificul, și să „lucrezi” cu ele, nu împotriva lor.

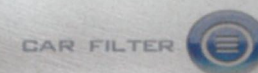
Iar dacă simțiți că vreți și puteți să scoateți mai

PRACTICE

TRACK > CLASS > MANUFACTURER > CAR & DRIVER > REALISM SETTINGS



Totul de la SimBin + modul obligatoriu Porsche Mobil 1 Supercup.



mult din cele trei modele venite cu acest expansion, aveți la dispoziție întreaga secțiune de „Setup car” a jo- cului. Pe bune, modelele din clasa GT Pro (Matech GT1 și Pagani Zonda R GT), precum și cel din clasa GT Sport (BMW M3 GT2), au toți parametrii de setare accesibili, nici unul nefiind blocat. Specific aici că Pagani Zonda R GT este o versiune ușor limitată ca putere, restricție des- tinată a o echilibra în raport cu clasa GT Pro în care a fost inclusă, pentru a permite cursele împotriva mașinilor din această clasă ale altor producători.

Pentru curse monomarcă, GT Power introduce o clasă nouă, „Pagani”, din care face parte un singur mo- del, Pagani Zonda R, în versiunea sa originală, simulare 1:1, fără restricții. Și Pagani Zonda R oferă acces pentru modificarea tuturor parametrilor de setup, mai puțin a unuia singur, anume limitatorul de turație a motorului, care este cel fixat de producătorul Pagani.

Reciclarea este bună

Mi-au plăcut foarte mult cele două expansion-uri, STCC The Game 2 și GT Power Pack - face să te dai cu toate mașinile și pe toate pistele aduse de acestea. Este adevărat, o mare parte din material este reciclat - câteva piste din STCC2 apar în STCC, dar și ambele piste din GT Power au mai fost folosite - Chayka în Volvo The Game, iar Mid Ohio în Race Pro (jocul de Xbox al SimBin). Volvo-urile bonus din STCC The Game 2 au apărut întâi tot în Volvo The Game, iar BMW-ul și Zonda-ul din GT Power sunt preluate din Race Pro.

Totuși, nu consider că este vorba de o reutilizare nerușinată a unui material vechi, ci de o șansă care ni se oferă de a folosi piste și modele de mașini până acum împrăștiate în diverse titluri minore. Devenite ușor acce- sibile prin integrarea într-un singur joc, anume Race 07, foarte bine potrivit simulării auto de calitate, piste și

mașinile din aceste expansion-uri pot fi acum folosite în orice combinație cu restul pistelor și mașinilor aduse de Race 07 și add-on-urile acestuia, GTR Evolution și Race On. Pe deasupra, materialul preluat din Race Pro a fost îmbunătățit și adaptat anume pentru a se ridica la înălți- mea așteptărilor comunității jucătorilor de simulatoare auto, cunoscută ca fiind una foarte pretențioasă.

Din acest motiv, și luând în considerare prețul mo- dic al acestora pe www.raceroom.net, recomand din toată inima STCC The Game 2 și GT Power, atrăgându-vă atenția că ne mai așteaptă în viitorul apropiat încă două expansion-uri de acest fel. Primul dintre ele va fi dedicat mașinilor retro, iar al doilea sezonului 2010 al WTCC. În așteptarea GTR 3, nimic nu este mai bun decât aceste expansion-uri de la SimBin...

Marius Ghinea

VERDICT LEVEL



- calitate a simulării
- diversitate a conținutului
- detaliul grafic al mașinilor
- Pagani Zonda R
- grafica DirectX 9

PE SCURT:

STCC The Game 2 și GT Power respectă calitatea simulării cu care ne-a obișnuit SimBin de atâtea ani încoace. O plăcere pentru ochi tot atât cât sunt o bucurie la condus cu un volan bun cu forcefeed- back, mașinile din aceste două expansion-uri aduc prospețitate pentru amatorii de senzații tari în domeniul curselor auto. Pistele noi sunt fun, iar bestialele Camarouni din STCC The Game 2 sunt niște fiare pe care merită să le îmblânzești.

Gen Simulator auto Producător SimBin Distribuitor SimBin
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE raceroom.net

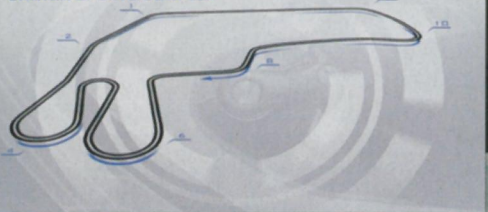
CERINTE MINIME:

Procesor P4 1,7 GHz Memorie 1GB RAM Accelerație 3D 256 MB VRAM

ALTERNATIVA rFACTOR

Dat fiind faptul că ambele jocuri se bazează pe aceeași platformă de la ISI, anume engine-ul rFactor 2, asemănările dintre acestea le recomandăm doar ca alternative, ci mai degrabă drept completări unul altuia, căci pentru rFactor veți găsi multe mo- duri gratuite create de entuziaști pricepuți, ce aduc conținut ce nu se regăsește în seria Race 07.

KIEV, UKRAINE
CHAYKA SPORTS COMPLEX



Chayka - original, ca la sovietici.

Ce-i mai mică și
mai mică...

FAERY

LEGENDS OF AVALON

Când ești mic și bei lăptic, nimic tu te face mai fericit decât o poveste bine spusă de o bunică cu gura aurită. Am fost printre fericii care au avut parte de o bunică ce știa cum să facă să mă țină cu sufletul la gură atunci când îmi spunea o poveste. Când Buia avea grijă de mine, eram cel mai fericit și, ca niciodată, îmi doream să vină cât mai repede seara pentru că era vremea poveștilor. Înainte să mă bag în pat, Buia stătea lângă mine și debita povești câte și mai câte despre zâne, fii de-mpărat, Ilene Cosânzene și zmei paralei. Nu știu de unde știa atât de multe și, mai ales, din atâtea locuri. Nu era o femeie umblată, dar era una citită. Cred că întreg repertoriul său a fost făcut la bătrânețe, când nu mai putea să umble cum trebuie sau să deretice prin casă și astfel că citea încontinuu. Cum a fost o bunică de poveste, nu citea doar pentru ea, citea pentru noi. Poate că, dacă nu ar fi avut un singur nepot, ar fi citit cine știe ce chestii serioase, dar sunt convins că s-a apucat să citească povești din toată lumea numai pentru a avea cu ce să mă adoarmă pe mine în fiecare seară. Așa că poveștile ei nu se învâneau doar prin spațiul nostru mioritic, ci mă duceau prin toată lumea.

Ea a fost prima care mi-a spus despre Peter Pan, Wendy și Tinker Bell, zâna cea micuță care îi putea face pe prietenii săi cei mai buni să zboare până la stele. Multă vreme am căutat și eu propria mea zână care să

mă facă să mă înalț deasupra tuturor. Încă nu am găsit-o. Dar timpul nu este pierdut.

... decât antena de furnică

Pentru un univers gigat, nu-ți trebuie o lume gigat. Trebuie doar să raportezi totul la propriile dimensiuni. Cât de mare este o grădină pentru o furnică? Mai mare decât un oraș pentru



noi? Mai mic? Nu vom ști. Dar iată că putem vedea acum cât de mare poate să fie un copac pentru o zână mai mică decât o păsărică.

Nu trebuie să te plimbi de la o planetă la alta. Pentru cineva cât Barbă-Cot, Yggdrasil este o lume întreagă, prin care te poți plimba de colo-colo fără să te plictisești vreodată și unde ai ocazia să te întâlnești pe ramurile sale cu cineva nou și interesant. Cine este Yggdrasil? Nimeni altul decât copacul vieții, marele copac al lumii, locul unde zeii mitologiei nordice se duc să vorbească despre soarta lumii, copacul ce-și întinde ramurile până în rai și rădăcinile în alte existențe.

Imaginează-ți o poveste care te trimite să salvezi acest copac, iar tu ești o zână. Sau un zân. Depinde de preferințe. Un RPG minimalist în care lupta este turn-based, ca în vremurile de demult. Nu vă așteptați la o revelație a genului. Este făcut de un studio mic bazat în Paris, care a făcut tot ce a putut pentru a oferi un joc cu destule ore de joc și cu o atmosferă diferită față de ce am avut ocazia să experimentăm. Poate fi comparat un pic cu Xeno Clash, dar nu se ridică la nivelul acestuia.

Când oamenii au început să-și piardă credința în magie și în puterea acesteia, întreg universul fantastic a început să decadă. Pe când lumile oamenilor și cele ale ființelor mitologice trăiau mână în mână, iar la piață îți

vindea roșii grecești un faun, iar de la un troll luai cartofi. Dar odată cu tehnologizarea, toate mitologiile au fost scoase de pe piață, combinatele și plugul fiind mult mai eficiente. Încetul cu încetul, lumea a dat uitării personajele de legendă, iar apoi chiar au început să le conteste existența. Atunci acestea au început să piară încet-încet. Lumea lor a devenit din ce în ce mai secătuită de vlagă, iar oglinzile ce foloseau ca poartă de trecere dintr-o lume în alta s-au spart și locuitorii lumilor au rămas blocați ca vai steaua lor. Dar aici intri tu în joc. O mică zână care a stat în stază pentru multă vreme, dar pe care Oberon, regele zânelor, o scoate de la naftalină pentru a repara ce se poate.

Împreună cu ce parteneri poți atrage de partea ta, pleci la luptă într-un party de maximum trei oameni și încerci să reparați tot ce poți. Un dragon, o zână, un faun, un troll și cine știe ce alte afurisenii din lumea celor de dincolo te vor urma peste tot și te vor ajuta de fiecare dată să ieși din caca.

După ce trece entuziasmul inițial și lumina din privire, îți dai seama că jocul nu este cine știe ce. Extrem

de repetitiv în quest-uri și foarte ușor în lupte, Faery - Legends of Avalon nu este un joc care să te țină prea mult în fața monitorului. O să ții minte pentru multă vreme primele două ore de joc, în care totul era nou. Apoi o să simți din plin lipsa vocilor și vei vedea tot mai multe greșeli de ortografie în dialoguri, te vei plictisi să tot alergi de ici colea după pene și ouă și frunze și mai știu eu ce. Te vei plictisi chiar și să zbori întruna.

Vreau o parte a doua, cu aceeași grafică excelentă, dar nu vreau să mă mai uit la el ca la un film mut. Nu vreau să mai trec prin aceleași 25 de quest-uri. Vreau un joc cu zâne d-adevăratelea. Jocul să fie d-adevăratelea, nu zânele...

Koniec

VERDICT LEVEL



- grafică minunată pentru un asemenea joc
- un univers fain și nou
- nu sunt oameni!
- lipsa vocilor îl face foarte apăsător
- repetitiv și plictisitor

PE SCURT:

La fel ca și Brink: Dezamăgitor. Putea să fie atât de fain.

6.5

Gen Turn-based RPG Producător Spiders Distribuitor Focus Home Interactive
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE faery-thegame.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo E6600 2.4 GHz / AMD
Athlon 64 X2 Dual Core S800+ Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 512 VRAM

ALTERNATIVA WIZARDRY 8

Deși un joc lansat în 2001, este unul dintre cele mai bune RPG-uri făcute vreodată. Este încă un etalon pentru mine. Să trăiască.

Cu aproximativ un an îndărăt, vorbeam despre Warband, expansiunea de sine stătătoare care a cizelat, după mulți ani de muncă asiduă și un inestimabil aport din partea comunității fidele, titlul Mount & Blade, copilul de suflet al vecinului nostru ex-otoman Armağan Yavuz. Warband se laudă într-adevăr cu un număr greu de estimat de optimizări și adăugiri față de lansarea inițială M&B, dintre care multiplayer-ul este cea mai evidentă și solicitată încă din beta-uri timpurii, însă numai vârful piramidei. Cu toate că engine-ul grafic încropit pe genunchi (la o adică etichetabil ca fiind cel mult OK la nivelul anilor 2005-2006), lacunele de ergonomie ale interfeței și prezentarea șchioapă au gonit cu siguranță un număr mare de curioși, majoritatea celor cu mai multă răbdare, dispuși să investească ceva timp, pasiune și imaginație în acest simulator medieval hibrid, au avut parte de o distracție fantastică și, culmea, unică în lumea jocurilor video. Împietind elemente de role-playing, acțiune, strategie și simulare, Warband este un supliment ludic excelent atât pentru iubitorii seriei Total War (bașca similarele și derivatele din aceasta), cât și pentru erpegiștii hardcore, cu dorința de a-și croi o experiență unică în cel mai pur stil sandbox. Culmea, chiar și numai simulatorul de bătălie merită toată atenția, indiferent de genul vostru preferat, fiindcă în ciuda tuturor stângăciilor aparente și evidente, rămâne o delicată fără termen de comparație.

Da, când intrăm în problema „Calu, spada și nevasta” sunt extrem de subiectiv și mai precis părtinitor, fiindcă omul din spatele jocului (și la o adică toți cei care au contribuit pe parcurs) merită toată admirația. O spun atât ca jurnalist de jocuri, cât și ca butonaci. Așa că recomand Warband fără nicio rezervă, fiindcă-și merită fiecare bănuț. A, să termin cu bolboroseala generică și să vă spun despre noul expansion stand-alone? Ok, vine!

A fost odată...

De această dată, dezvoltarea titlului s-a mutat la Kiev, în studioul Sich, care, sprijiniți de Taleworlds, CD Projekt și Snowberry Connection, au apucat-o într-o direcție ușor diferită, focalizând oarecum acțiunea. Fondul istoric este Europa secolului XVII, așa cum o descrie polonezul Sienkiewicz (se citește Sînchiwicz - câștigător al premiului Nobel, pentru literatură, ați ghicit!) în al său roman „Prin foc și sabie”. Uniunea expansionistă lituaniano-poloneză, pe care în prezent conaționalii Witcher-ului o afirmă cu mândrie ca origine, în timp ce lituanienii o acuză că ar fi fost în detrimentul interesului lor național, ajunsă la maxima expansiune și putere, începe să slăbească pe fondul răscoalei cazacilor (cossacks, cum îi știți mai bine din alte jocuri). Lucrurile o iau pe arătură când tătarii din Crimeea iau partea rebelilor, iar în final teritoriile respective ajung sub influența moscovită. Da, în caz că nu știți sau nu vă mai amintiți, pola-

Sobieski și jupânii

Mount & Blade With Fire and Sword



Haiducul Pământului



Armele de foc sunt mai ușor de folosit în 1st person



Call of Musket



Reduta

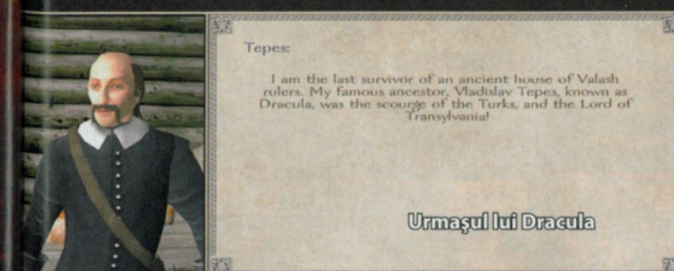
cii au fost în stare să țină piept în același secol suedezilor (sprijiniți de Rákóczi II, principele Transilvaniei), otomanilor, rușilor, cazacilor și tătarilor, bașca prusacilor și austriecilor, nu neapărat simultan și în această ordine. Au ajuns chiar și la Moscova, pe care au ținut-o pentru vreo două zile, performanță remarcabilă. E drept, în final au fost devorați de vulturii din jurul lor, efectiv șterși de pe hartă și așa au rămas până la renașterea statală din 1918. Revenind din tenebrele istoriei la oile noastre, suficient este să vă spun că WFS este plasat în acel secol XVII hotărâtor, fără a respecta neapărat firul epic al celei de-a treia cărți, ci folosind-o inteligent pentru conturarea fondului și în crearea de quest-uri și personaje proaspete, dar și ca model pentru o reprezentare pe cât posibil fidelă și distractivă a specificului agitatei perioade.

Gunpowder, treason and plot

Focalizarea jocului pe noul context istoric a adus, pe lângă șirul de quest-uri (trei ramuri majore, mai pre-

cis) legate de povești și finalurile multiple, o serie de modificări vizibile la nivel de gameplay și facilități. Bunăoară, avem în sfârșit arme de foc care, prin implementarea lor destul de realistă, modifică dramatic abordarea fiecărei lupte. Cu o putere enormă de distrugere, majoritatea armelor omoară dintr-o singură salvă. Asta înseamnă automat că nu-ți mai vine să te avâți nebunește cu spada asupra cetelor inamice, fiindcă până și cei mai luzări din ținut se pare că au măcar câțiva trupeți înarmați cu puști, gata să-ți ciuruiască puținii creieri înainte să le iei vreun camarad la proțap. Nu este chiar atât de grav, fiindcă, în conformitate cu realitatea istorică, respectivele arme au o dispersie foarte mare la distanțe medii și lungi, cu un timp de reincărcare de câteva secunde bune (peste cinci, unele chiar și zece), suficient de lung pentru acoperirea distanței până la ata-

mică la distanță și timp de reincărcare lung). Așadar, având în armată chiar și numai cavalerie cu armament de meieu, ai șanse bune de reușită. În mod oarecum stupid, arcurile rămân armele de distanță favorite ale multora, cu siguranță grație timpului foarte scurt de reincărcare și preciziei net superioare, dar și pentru că, spre deosebire de acestea, armele de foc utilizabile de pe cal refuză cu îndărătnicie să-ți afișeze ținta când încerci să tragi lateral - aspect destul de enervant și nerealist, zic eu. Folosit călare, arcul are o acoperire (prin acoperire înțeleg afișarea unui indicator clar de țintire, fiindcă în absența lui intervine o pură loterie) de aproximativ 180 de grade în față plus trasul în spate, în urmăritori, în timp ce puștile și pistoalele abia-abia trec de 90 de grade în față, silindu-te să ataci cu ele frontal și făcându-te astfel o țintă mai ușoară. Totuși, nu-s de lepădat armele astea de foc, fiindcă și când îți ating ținta, poți să fii sigur că i-ai pus cruce. Excepție fac armurile grele, dar ochind cu dibăcie părțile



Tepeș:

I am the last survivor of an ancient house of Valachi rulers. My famous ancestor, Vladislav Tepeș, known as Dracula, was the scourge of the Turks, and the Lord of Transylvania!

Urmașul lui Dracula



În miez de asediu



Ilustrat țar Alexei Mikhailovich

Tsar Alexei Mikhailovich
Talk

Voinicii în piele de leopard



lăstate descoperite și cu puțin noroc, dai cu cracii-n sus orice tanc ambulant dintr-o salvă sau două. Cert este că m-am trezit folosind mult mai des vederea la persoana întâi, care îți oferă un ajutor neprețuit la țintire pentru pistoale și puști, unul nu întotdeauna necesar când folosești arcul, iar bătăliile au devenit mai prudente și mai tactice decât în iterațiile anterioare.

O parte mai amuzantă vine din implementarea explozibililor, sub formă de grenade. Deși nu au o putere chiar atât de mare pe cât m-aș fi așteptat, judecând în special după costul exorbitant al unei asemenea tehnologii, rezultatele folosirii grenadelor sunt extrem de satisfăcătoare și caraghioase, aducând un plus binevenit de haos în lupta devenită peste noapte deosebit de tactică.

Fanii seriei s-ar putea să fie dezumflați de faptul că, deși WFS este bazat clar pe nucleul de Warband, din jocul efectiv au dispărut numeroase activități și detalii cu o savoare aparte. Printre altele, nu mai poți să participi la turniruri, ceea ce taie o sursă însemnată de venit și distracție și nu mai poți deveni liderul sau întemeietorul unei facțiuni, câștigându-ți independența, ci doar executant pentru alți pești mai mari. Însurătoarea s-a dus și ea pe apa sâmbetei, alături de posibilitatea de a recruta peizani din sate. În schimb, tavernele sunt în continuare o sursă bună de trupe în căutarea unui plătit, dar și de camarazi cu propriile povești (vă spun doar că l-am avut în party pe Țepes, urmașul lui Dracula...). Noi sunt taberele de mercenari, unde poți recruta contra cost trupe specializate, în funcție de regiune. În plus, le poți îmbunătăți echipamentul pe parcurs, făcându-i mașini de luptă mai eficiente, rapide și bine blindate odată ce investești suficient. Numai că, pentru asta, ai nevoie de bani.

Cele mai bune metode pentru produs coco sunt vechiul și bunul comerț, alături de proaspetele bănci. Deși ar trebui să fie ceva mai complex, am constatat că

primul, în linii mari, se rezumă la a cumpăra bunuri dintr-o extremitate a hărții și a le vinde în cealaltă pentru un profit uriaș. Desigur, caravanele valoroase trebuie și beneficiere și de o protecție pe măsură, altminteri riști să rămâi în izmene fiindcă o expediție, pe măsură ce transportă bunuri mai scumpe, devine tentantă pentru tâlhari din ce în ce mai numeroși și puternici. Aici apare o adăugire frumoasă, posibilitatea de a te pregăti pentru apărarea comorilor formând o barcadă din căruțe. În felul ăsta, o trupă relativ mică de meșteri și un grup sănătos de gărzii înarmate cu puști pot ține la respect cu ușurință ditamai ceata de bandiți. Ba chiar, pentru siguranță crescută (dar și viteză de mers redusă), te poți deplasa pe hartă numai în felul ăsta, dacă vrei. După ce, la finalul unei călătorii comerciale, reinvestești o parte din profit în alte bunuri, poți alege să-ți depui niscăi taleri la bancă, pentru o dobândă sănătoasă în timp. Astfel, jonglând cu bunuri între vreo șase așezări aflate la depărta-re una de cealaltă, acumularea de fonduri a devenit mai simplă ca oricând (totuși, țineti cont de faptul că vorbim despre Mount & Blade, un joc cu o dificultate mult peste media contemporanilor săi).

Asediile au devenit și ele mai interesante, abordări mai variate, în schimb activitățile „extracurriculare” se rezumă la cafetli cu bețivani prin taverne, chestie nu tocmai incitantă și foarte plictisitoare după câteva confruntări. Mi se pare ok că au scos anumite elemente de dragul unei expunerii mai veridice a perioadei respective, însă elementele adăugate nu reușesc deloc să umple spațiul de gameplay lăsat astfel vacant.

Atenție, se trage!

Nu pot să fiu părtinitor până la capăt cu WFS, pentru simplul fapt că Warband-ul de acum un an a fost o experiență mult mai completă. Valoarea adăugată adusă

de poveste și quest-urile mai interesante aferente este parțial anulată de conținutul ei practic, unde structura misiunilor este de cele mai multe ori o variație a temelor arhicunoscute și jucate din predecesori. Pe de altă parte, AI-ul a fost îmbunătățit. Nu substanțial, dar vizibil, în special pentru a-l face să abordeze întrucâtva mai tactic situațiile întâlnite în teren. Dincolo de asta, spectrul de activități redus nu este compensat total de elementele noi, însă trebuie să recunoșc că armele de foc m-au impresionat plăcut și adesea m-au scos din bea. Din păcate, dincolo de noul tutorial, destul de drăguț, dar foarte succint și cu acoperire foarte mică a posibilităților din joc, WFS, ca și celelalte titluri din serie, rămâne foarte neprietenos cu începătorii, care sunt nevoiți să descopere toate dimensiunile gameplay-ului din experiență, pe parcurs, iar interfața nu tocmai ergonomică și clar organizată nu ajută nici ea foarte mult. Așadar, rămâne un titlu de nișă, pentru omul dispus să investească timp, energie mentală și imaginație, dar care întotdeauna răsplătește pe măsura efortului. Partea mai abordabilă, multiplayer-ul, vine cu un mod nou de joc, Captain Team Deathmatch, în care fiecare participant comandă propria-i trupă de AI-uri, ducând la conflicte ceva mai bine organizate decât măcelurile haotice în care tind să se transforme partidele disputate exclusiv de jucători umani. Tot aici apar noi hărți, foarte reușite și arătoase, inclusiv unele de asediu, absolut memorabile.

Una peste alta, în ciuda anumitor lipsuri față de predecesor, dar și cu jumătate din prețul acestuia, WFS rămâne o experiență pe deplin recomandabilă și cea mai ieftină metodă de a vedea despre ce e vorba în seria Mount & Blade. Totuși, celor dispuși să investească mai mulți bani le recomand mai degrabă Warband, pentru tacâmul complet.

Caleb



VERDICT LEVEL

➤ cadru istoric interesant și bine tradus în lumea jocului
➤ armele de foc și grenadele aduc atât haos, cât și tactică
➤ bătălii mai imprevizibile
➤ multe facilități din Warband au fost date uitării
➤ tot nu vine cu un tutorial care să acopere bine aspectele jocului
➤ grafică la fel de prăfuită, interfață neprimitoare

PE SCURT:
Nu este în niciun caz un pas în față pentru serie. Mai degrabă, unul în lateral, însă unul interesant și rentabil grație costului său redus.

Gen Action RPG | Producător: Sici Studio | Distribuitor: Paradox Interactive
Ofertant: store.steampowered.com | ON-LINE: talenworlds.com

CERINTE MINIME:
Procesor: Pentium D 3 GHz | Memorie: 2GB | Accelerație 3D: 256 MB, DirectX 9

ALTERNATIVA MOUNT & BLADE: WARBAND
Predecesorul lui WFS este cea mai completă experiență a seriei de până acum și totodată recomandarea mea universală. Cu mod-urile realizate de comunitate, puteți beneficia și în el de arme de foc, dar și de multe alte adăugiri și corecții interesante.

7.8

Gen Action RPG | Producător: Sici Studio | Distribuitor: Paradox Interactive
Ofertant: store.steampowered.com | ON-LINE: talenworlds.com

CERINTE MINIME:
Procesor: Pentium D 3 GHz | Memorie: 2GB | Accelerație 3D: 256 MB, DirectX 9

ALTERNATIVA MOUNT & BLADE: WARBAND
Predecesorul lui WFS este cea mai completă experiență a seriei de până acum și totodată recomandarea mea universală. Cu mod-urile realizate de comunitate, puteți beneficia și în el de arme de foc, dar și de multe alte adăugiri și corecții interesante.

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

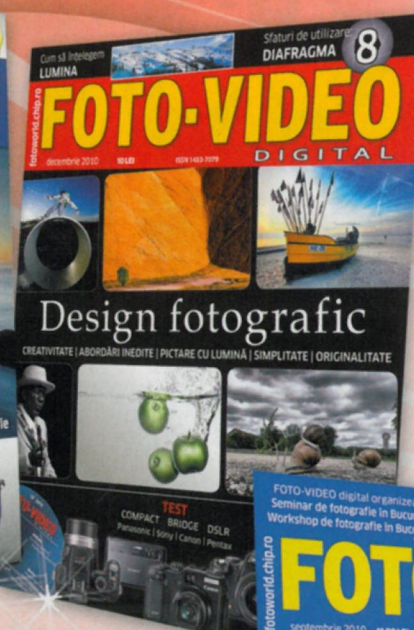
FOTO-VIDEO

fotoworld.chip.ro

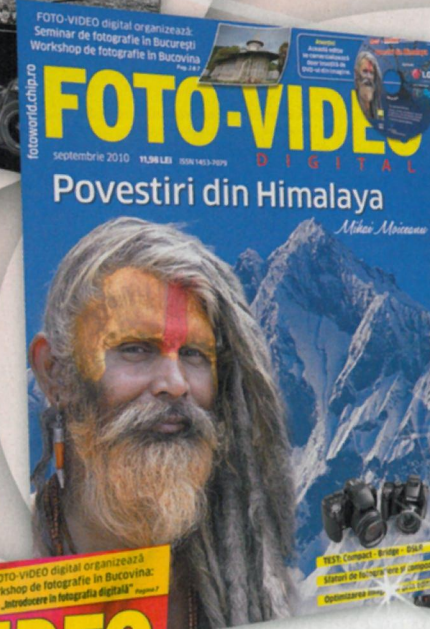
DIGITAL collection

9⁹⁵ LEI

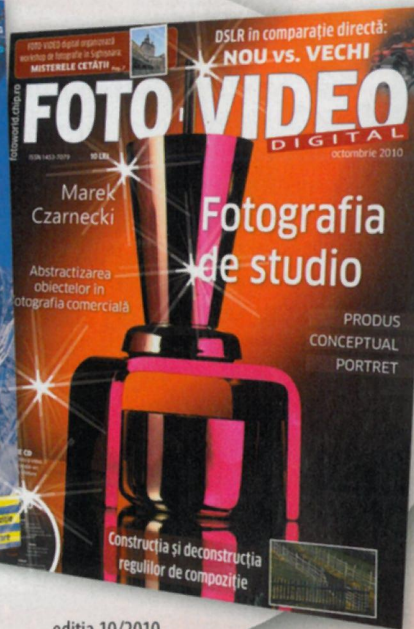
ediția 07/2010



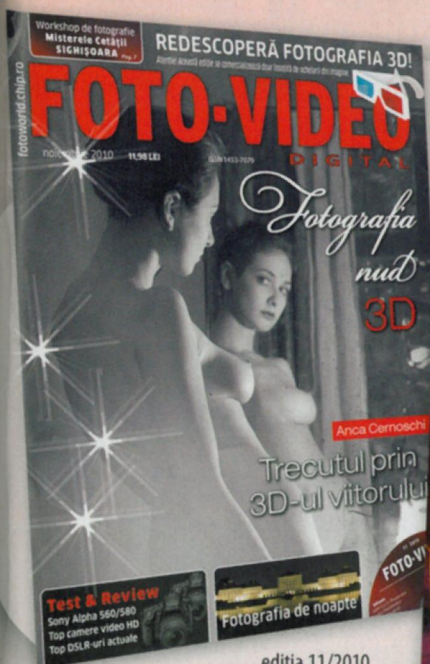
ediția 12/2010



ediția 09/2010



ediția 10/2010



ediția 11/2010



ediția 08/2010

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

GRAY MATTER

D-ale... mele...

Gray Matter m-a prins foarte prost, în mijlocul unui dor de casă și al unei lipse acute de sens în viață - mai știi, poate sunt dracu' bolnav de nefericire - cuplate cu o scormoneală absurdă și frustrantă după un serial ancorat în realitate. „Cine naiba aruncă o hartă rutieră după ce se uită pe ea?” îmi urlau gândurile imediat după start. „De când o doamnă tatuată, piercing-uită și supra-machiată aruncă vorbe de genul - it's completely dead - când motocicleta i se calează și refuză să mai pornească?” „Și de ce stilul grafic al artwork-urilor tip bandă desenată care împing povestea mai departe este atât de diferit de cel al jocului?” Păi e frumos ca Lolita furtunoasă cu ochi orientali din prezentare să se transforme în cioara vopsită de acum? Dar stai... de fapt, fețele tridimensionale care însoțesc textele par a fi sursa disconfortului.

Una din cele mai frumoase planșe din joc. Interesant este că avem și noi astfel de holuri în clădirile vechi, dar în realitate nu mi plac niciodată.

Textele plutitoare și geometria ciudată de care vă tot spunem.



Singurul puzzle din joc căruia nu i-am găsit rezolvarea. Iengheza m-a trădat. Nu disperați dacă nu dați de cap. Nu e de joacă cu ghicitoarea asta.

tului. Zici că-s'lovite cu lopata. Modelul din joc se apropie mult mai mult... la vino tu mai lângă cameră”, așa... dar ce-ai dragă de mergi ca și cum ți-ai fi pus prima oară tocure? Nici măcar nu ai. Apropo, cam lungi picioarele astea ținând cont că nu ai. ... cum? Trebuie să ajungi la Londra, dar pentru asta ai nevoie de o hartă? ...&@#...

Mă găsiți pe balcon fumând și injurând... nu fumez, dar vă puteți imagina, așa de efect... trăiesc într-o casă în care singura ieșire pe singura terasă/balcon se face prin baie... cine Dumnezeu s-o fi gândit la o asemenea minunăție... și ce se întâmplă dacă, în timp ce stai afară, cineva intră la duș sau se așază pe WC... bine că de obicei nu sunt prea multe persoane aici sau poate, din contră, dac-ar fi fete... e frig... mă întorc la joc, m-am mai înveselit.

Bufeurile - cum le e numele - trec, dar Gray mai avea un drac în carcă, am început să-l joc la numai două zile după ce am terminat Black Mirror 3. Un titlu care s-a înțeles foarte bine, exceptând animațiile, cu obsesia mea - realismul (în lipsă de alt cuvânt mai bun). Și când spun realism, nu mă refer la poveste, nu, povestea poate fi cât de razna vrea ea, ci la un bun-simț în acțiuni și reacțiuni, fizico-mecanic, psihologico-relaționist, whatever... pe care îl găsesc din ce în ce mai rar în tot ce înseamnă divertisment.

D-ale Black Mirror-ului

E interesant cum poți observa în retrospectivă anumite calități ale unui titlu jucând altul. Lucruri pe care le iei de-a gata, pentru că sunt perfect integrate și funcționale, sunt de fapt muncite și șlefuite pentru tine cu pasiune. De exemplu, aici, harta nu mai are rol de scurtătură, a devenit singurul mod de a te deplasa între locațiile mai îndepărtate ale jocului. Înțeleg, acum distanțele sunt mult mai mari și nu mai e posibilă o plimbare între vila-rezidență și orașul de lângă, dar, așa cum o sugerează și protagonista, o stație de autobuz ar fi făcut minuni. Nu aș mai fi folosit-o niciodată după prima plecare, dar ar fi dat continuitate jocului pentru că, undeva, în mintea mea, ar exista și creierul e foarte priceput în a umple goluri. E puțin deranjant să dispari din beciul casei de la țară la apăsarea unui punct de interes de pe hartă și să te trezești pe culoarul unui spital, de exemplu, dar parcă și mai deranjant este faptul că harta a fost impusă într-un joc de acest tip ca element obligatoriu de gameplay. Pur și simplu nu se integrează organic și rupe din imersiune. Așa cum o fac și ecranele de loading, care apar la fiecare schimbare a planșelor. Sunt destul de lungi pentru a deranja și destul de scurte (în cazul sistemului meu) pentru a nu te lăsa să citești răvașele aruncate în ele. Răvașe interesante, de altfel, în care primești sfaturi de joc, puțină istorie a personajelor, a Oxfordului, a etimologiei cuvintelor întâlnite etc.

În B.M.3 hot spot-urile (obiecte/mecanisme/căi de acces cu care poți interacționa) îți erau inteligent indicate prin iconițe cât mai nederanjante care dispăreau după o perioadă pentru a te lăsa să admiri peisajul, aici... ditamai textele plutitoare stau mândre peste pixeli când activezi această opțiune. Cum nici comentariile Samantha la adresa mediului înconjurător nu erau la înălțimea celor din B.M.3, am decis că în acest caz poate jocul nu e construit în jurul acestui mecanism de gameplay și am încercat să-l joc ca pe un adventure clasic,

D-ALE SCAMATORIILOR

Așa cum o știm, Jane Jansen nu putea ieși la rampă cu un alt joc fără a veni și cu ceva inovator. În Gray Matter, inovația se numește Magie. Samantha are cu ea o cărticică a începătorului iluzionist și, din când în când, trebuie să se folosească de talentele ei pentru a avansa în poveste. Foarte interesant este faptul că aceste mici scamatorii, ca, de exemplu, un joc de cărți măsluit, nu se fac automat, ci oarecum interactiv. Ce vedeți mai jos este meniul în care te pregătești pentru un truc. Astfel Samantha poate fi pusă să manipuleze un obiect, să-l ascundă într-una din mâneci, să-l palmeze, să distragă atenția și așa mai departe. Când consideri că totul este pus la punct, poți atinge o mică baghetă și încerca trucul. Dacă ai setat acțiunile în ordinea corectă, jocul iese din acest meniu și te lasă să te minunezi de ce poate face Sam, dacă nu, te roagă să mai încerci o dată. Ca mai toate componentele acestui joc, inițial și acest mecanism m-a dezamăgit, o dată pentru că aveam/am impresia că povestea este oarecum forțată în unele locuri pentru a crea situații în care Sam să se poată folosi de talentele ei și a doua, pentru că nu eram lăsat să experimentez. Mereu uit cât de conservatoare sunt adventure-urile și mereu vreau mai mult. Până la urmă, mi-au plăcut, au devenit mai puțin evidente și au reușit să mă facă mereu curios în privința rezultatelor. Rezultate nu neapărat normale din punctul de vedere al reacțiilor celorlalți, dar întotdeauna haioase.



fără a mai acționa această părghie. Din lac în puț însă, pentru că aici obiectele nu au contur. Nu există acea pauză între ele, subliniată prin schimbarea formei cursorului. Te trezești astfel că dai clic pe o vază plină cu flori și eroina comentează asupra ei, dar nu întreprinde nicio acțiune. Jocul vrea să dai clic numai pe flori, lucru pe care nu îl știi pentru că nu te aștepți la această diferențiere. Lucru cu care te obișnuiești însă, ce mare lucru să dai clicuri la fiecare schimbare a „texturilor”, dar coroborat cu faptul că marginile obiectelor nu sunt perfect... integrate, face acest mod de joacă foarte greoi și frustrant.

Cum locațiile, accesibile în aproape orice moment, devin din ce în ce mai multe, o să ai mereu impresia că ai trecut cu vederea ceva și în timp o să te iei cu mâinile de cap. De altfel producătorii au realizat că multitudinea locațiilor poate deveni o problemă, așa că au decis să ne ajute printr-un mic șiretlic. Îngălbenirea locațiilor în care avem ceva de făcut la începutul fiecărui capitol și decolorarea lor după ce am terminat cu acel loc. Mulțumesc, dar... nu. Această găselniță nu face decât să rupă și mai mult din imersiune-realism. De unde știe harta sau eroina dacă vrei, într-un mediu foarte dens în întâmplări,

O idee dementială. Îmi imaginez fețele și reacțiile atleților care ar întâlni așa ceva pe pistă.





Alice nu putea lipsi de la Oxford.

unde va avea treabă? Din contră, unele puzzle-uri specific clar că eroina trebuie să *ghicească* o locație... noroc că are la ea o hartă atotștiutoare și teleportatoare.

Apoi vin peisajele și arhitectura. Nu sunt un specialist, dar îmi e clar că cel care a desenat B.M.3 avea un mult mai bun simț al proporțiilor, cromatic, chiar și o mult mai bună școală a naturii decât cel din G.M. Nu neg, G.M. este frumos, cu interioare chiar spectaculoase, dar în aproape toate imaginile ceva este nelalocul lui. Geometria-simetria, dimensiunile, culorile, artificialitatea plantelor și pomilor etc.

D-ale producătorilor

Tot ce-am scris mai sus poate fi iertat ușor de pasiionatul de adventure, un ochi mai relaxat ar putea chiar să-mi reproșeze că sunt prea dur și nu-i contrazic. Când vine vorba de animații însă, bunul simț al producătorilor de gen se pierde undeva pe drum și-mi face-o venă să pulseze mai tare. De ce trebuie să-mi arate cum Samantha bagă o cutie de prim ajutor în buzunar? Am mai văzut eu efecte speciale la unele din cunoștințele mele care reușeau să încapă în pantaloni de două ori mai mici decât ele, plus să introducă un mobil și alte acareturi în buzunare sau, și mai tare, să bage toată casa-n geantă - dar totuși, unde bagi ditamai cutia A4? Un răs-

puns răutăcios se simte în atmosferă, dar nu mă ating de el. Cutia aia nu o muți decât 2 metri, după care nu mai ai nevoie de ea. Pentru ce Dumnezeu trebuia să-mi arate că o bagă în buzunar doar pentru a o scoate 2 metri mai încolo, nu știu. Bine,

știu de ce, pentru că poate nu joci cu hot spoturile activate și până găsești unde trebuie s-o ascunzi îți mai ia 2 ore, dar Doamne iartă-mă, erau atâtea soluții. Mintea noastră e construită în jurul acestor jocuri și ne e foarte ușor să acceptăm ce nu vedem. Camera putea pur și simplu să albească o mică pălpăire în momentul în care eroina ridica obiectul și ne era clar că a fost pus în inventar. Sau putea să spună: „trebuie să găsească un loc unde să ascundă asta înainte de a pleca din încăperea”. Sau și mai bine, Sam, ca iluzionist, ar fi putut face un gest care să facă cutia să dispară, lucru care ar fi valorificat și personajul și povestea și jocul. Iar astea sunt doar primele idei

care mi-au venit în cap. Dar nu. Oamenii ăștia parcă au boala fraților mai mari de la Hollywood.

La fel se întâmplă și cu atenția la detalii. Suni pe cineva de pe fix, o persoană căreia i-ar fi fost aproape imposibil să-ți afle numărul în situația dată și ea te sună în apoi pe mobil. Păcat de cele 2 convorbiri, poate cele mai tari texte din tot jocul. Cercetezi o cameră a unui împătimitor în ale jocurilor de calculator și te bucuri de atenția la detalii din acea încăperea - două monitoare în extended desktop, un PSP aruncat pe birou, o bibliotecă plină de cărți și jocuri, chiar și o veioză „Space Invaders” - după care te minunezi de faptul că televizorul e lăsat aprins pe... purici, PSP-ul e pus pe pauză, dar nu la încărcat, calculatorul e pornit. Înțeleg să-l lași pornit dacă ai (ahem) torenții deschși, dar să fim serioși. O persoană cu aceste înclinații nu lasă aparatul electronic deschisă când pleacă de acasă. Nu mai spun pentru zile întregi.

Și că tot veni vorba, înțeleg că aici o variație orar-atmosferică nu ar fi avut un efect atât de puternic, cum se întâmplă în B.M. 3, dar una mică, decorativă, ar fi fost spectaculoasă. Să mă explic. Diferit de majoritatea adventure-urilor, în aceste două jocuri, locațiile sunt revizitate de zeci de ori, povestea nu avansează aventura, ci personajele, totul se învârtă în jurul lor, ca într-un film. Quest-ul principal este unul radial și se propagă, că tot ne-a învățat Nea Ghinea cum e cu efectele astea, de la un punct central către alte zone mai îndepărtate. Problema apare în momentul în care, după 5 zile de la prima vizită, lucrurile arată la fel. În B.M. 3 acest lucru era estompat la nivel macroscopic de variațiile atmosferice și orare și

contau mai puțin la nivel microscopic datorită decorurilor alese (castele, păduri, hoteluri), în care lucrurile tind să rămână la fel. În G.M. însă, te plimbi prin camere de cămin și bucătării și te trezești în același pat de 10 ori. Exagerez, dar asta nu înseamnă că nu devine deranjant să vezi că cearceaful e mereu șifonat în același mod. Este cu atât mai dezamăgitor cu cât am aflat că jocul este în producție de foarte mult timp și deci, Jane Jansen, nimeni alta decât producătoarea seriei Gabriel Knight, o persoană care are cunoștințele, dar și capacitatea de a face tranziții/schimbări/interpuneri atât 2D, cât și 3D, putea obseda asupra oricărei particularități a jocului. O dezordine diferită într-o cameră de cămin ar fi trebuit să fie un lucru ușor de făcut. La fel cum și situațiile ar fi trebuit gândite mai bine. Dacă în B.M. 3 (v-am înnebunit, o să vă cadă chiloții când o să vă spun la sfârșit că de fapt Gray Matter e jocul mai bun) puzzle-urile de inventar și de conversație erau un atribut al poveștii, aici de multe ori simți că producătorii au forțat povestea doar pentru a introduce un puzzle care le-a trăsnit lor în cap la un moment dat. Așa se întâmplă și cu fețele tridimensionale din dreptul textelor. Nu înțeleg această obsesie a producătorilor de a arunca într-un joc ceva în plus doar de dragul de a spune că există, când e clar că acel element nu este în ton cu restul părților componente.

Tehnologia din ziua de azi permite lucruri miraculoase, nu doar un așternut diferit într-un 2D, fie el și pre-renderizat. Genul adventure refuză însă, cu excepțiile de rigoare, să se reinventeze, să inoveze și e păcat. Mă repet, d-abia aștept ca și costurile de producție să scadă suficient pentru a face jocuri ca Shenmue, Heavy Rain și L.A. Noir să devină mai dese. Genul „Real Adventure” va face ravagii în viitor. Așa cum e și normal.

D-ale materiei cenușii

Nici nu vă imaginați cât de supărat eram pe producători la sfârșitul capitolului doi. Înțeleg că aceste jocuri nu se mai vând suficient cât să acopere costuri mari de producție, dar aici, cu puțină imaginație și răbdare, puteau fi luate măsuri simple și la îndemână pentru a îmbunătăți substanțial gameplay-ul și realismul atât de necesar unei *nuvele* de acest tip. La un moment dat chiar notasem în agendă ceva de genul: „G.M. nu are aceeași calitate a scriiturii și se simte, locațiile parcă nu au viață, atmosfera nu te vrea acolo”. Acum însă, la sfâr-

D-ALE OXFORD-ULUI

Una din metodele de a da veridicitate și putere universului tău este de a introduce locații și întâmplări adevărate în poveste. Gray Matter se folosește din plin de acest șiretlic și surprinde cu câteva reproduceri interesante și frumoase. Mai sus puteți admira sala de mese a colegiului Biserica lui Cristos în care s-au filmat și banchetele de început de an din filmele Harry Potter. Vă las pe voi să descoperiți în joc centrul orașului și alte câteva tușe inspirate.



șit, sunt atât de mulțumit de cum s-a dezvoltat jocul încât îmi vine să iau totul înapoi. Și le-aș lua dacă nu aș considera că-și au rostul.

Cum nu vreau să vă fur din bucuria descoperirii, cu atât mai mult cu cât în astfel de jocuri povestea și atmosfera valorează mult mai mult decât restul componentelor, vă povestesc doar începutul, în care Samantha, o tânără SUA-deză pasionată de magie, e prinsă de furtună, în drumul ei către clubul de iluzioniști Daedalus din Londra și face un popas într-un mic conac de lângă Oxford. Printr-un ciudat concurs de împrejurări, este angajată ca asistentă a misteriosului doctor David Styles, neurolog. Având nevoie de bani, acceptă și ajunge rapid să bată străzile Oxford-ului pentru a-și îndeplini sarcinile. Mintea ei, fixată în realitate și pasionată de iluzionism, intră rapid în conflict cu ce se întâmplă în casă și... aici sunt sfâșiat între a vă povesti mai departe și a vă face curioși (atât de curioși încât să încercați jocul) sau a tăcea pentru a nu vă strica surprizele... Gray Matter are momente bune de Sandra Brown amestecate cu Agatha Christie în care romantismul și melancolia se împletesc incredibil de bine cu investigația și suspiciunea. Capitolul 3 te pune în pielea doctorului și comentariile lui dau valoare atât poveștii, cât și întregului ansamblu arhitectural. Era ceva nelalocul lui în

această casă în care arhitectura gotică se îmbina cu designul interior victorian, dar acum nu mai contează pentru că se potrivește perfect cu melancolia și tristețea acestui om. Personajul a fost atât de frumos și corect creionat prin ochii tinerei do'nișoare încât, odată pus în postura lui, odată ce ajungi să-l înțelegi, până și culorile încep să aibă sens. Duse sunt plângerile legate de atmosferă, arhitectură, hot spoturi, descrieri etc., acum totul e despre poveste, sunt acolo și sunt prins. Creierul uman are o putere incredibilă de a se mula și acorda cu un univers dat. Odată obișnuit cu micile greșeli-inconsecvențe-falsități, le acceptă și le trece în plan secund. Locațiile s-au transformat din frumoase în superbe, personajele din enervante sau indifferente în îndrăgite și așa mai departe spre un joc pe care (acum, după capitolul 2) îl pot recomanda fără probleme.

Îmi doream un sfârșit a la The Prestige sau The Ilusionist, două filme geniale pe care vi le recomand, și am fost puțin dezamăgit. Dar asta este numai vina mea. Sfârșitul te face să simți și să gândești și întărește impresia inițială de joc adresat în principal adulților. Frumos. Vă mai așteptăm, doamnă Jane Jansen. Atât pe dumneavoastră, cât și pe soțul dumneavoastră, compozitorul melodiilor atât de potrivite din joc.

ncv



Un puzzle-device cu interesante aplicații și în realitate. Mi-ar plăcea să fac câteva teste cu el.



Cromatica și natura falsă de care vă povesteam.

VERDICT LEVEL



- adresat unui public cult, fără însă a fi pretențios
- povestea și personajele
- muzica și atmosfera
- gameplay-ul în anumite momente
- harta?
- unele „alegeri” pe unele plânșe

PE SCURT:

Realizez - un review prost balansat, în care părțile negative, mult prea multe, comparativ cu cele bune, creează un efectescu care nu rezonază bine cu nota. Nota 4, nu, stai jos! Consider însă că titlul este o ciocolată amară și am ales să prezint părțile mai necajite în semn de avertisment, înghijit și rog cu grijă și bucurăți-vă de aventura. Recomand!

8.4

Gen Adventure Producător WizardBox Distribuitor WizardBox
Ofertant dtp.entertainment ON-LINE graymatter-game.com

CERINTE MINIME: Procesor CPU DualCore @ 2.4 GHz Memorie 1GB RAM
(XP), 2GB RAM (Vista/7) Accelerare 3D 256 MB VRAM

ALTERNATIVA BLACK MIRROR III

Nu este jocul mai bun tocmai pentru că nu are o poveste la fel de frumoasă. Este însă interesant și foarte asemănător ca stil de joc, cu un plus pe pe meticulozitate, gameplay și implementare a ideilor.



SOCOM SPECIAL FORCES

Dacă doriți să rejugați

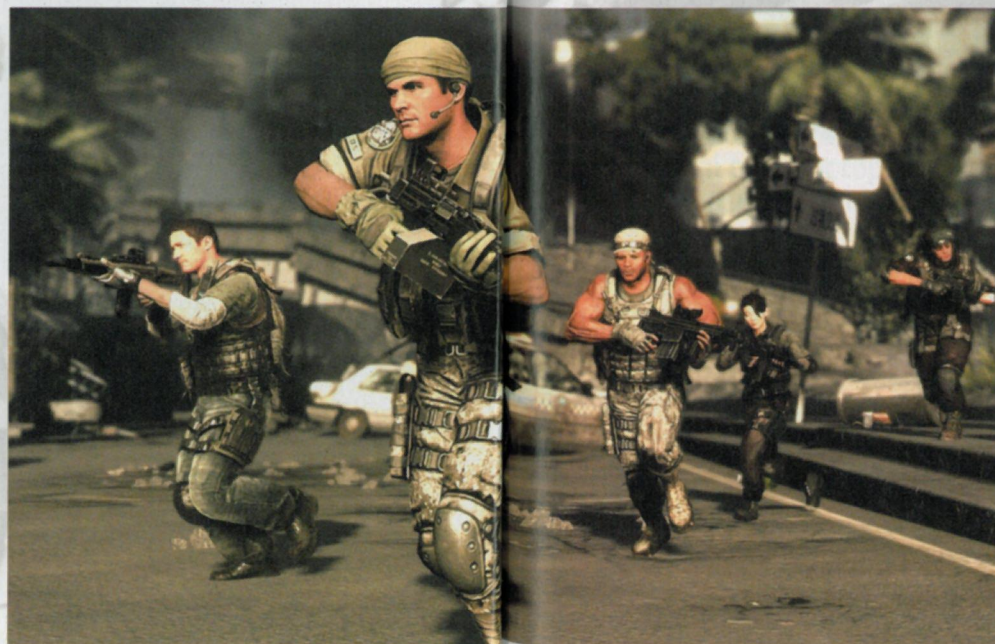
În ultimii ani, jocurile dedicate exclusiv consolei PlayStation 3 au dobândit un soi de reputație specială: grație unor titluri excepționale precum seria Uncharted, Heavy Rain sau God of War III, s-a ajuns la ideea (greșită de altfel) că tot ce înseamnă joc realizat exclusiv pentru consola Sony ar trebui să se ridice neapărat la un nivel calitativ foarte ridicat.

Un argument împotriva acestei teorii este și proaspăt lansatul SOCOM: Special Forces (SOCOM 4: US Navy Seals pentru piața americană), continuarea unei serii care, pe vremuri, atingea cote de popularitate la care vechile titluri ale seriei Call of Duty abia puteau spera. Acest lucru a fost posibil datorită faptului că, la acea vreme, SOCOM era unul dintre puținele shooter-e militare destinate consolelor (PS2 pe atunci) care suporta multiplayer-ul local sau online. Între timp, genul s-a dezvoltat, jocurile de acest tip au apărut precum ciupercile după ploaie, iar SOCOM 4 a ajuns să aibă parte de o concurență mult mai puternică.

NATOLănit-o de-ajuns

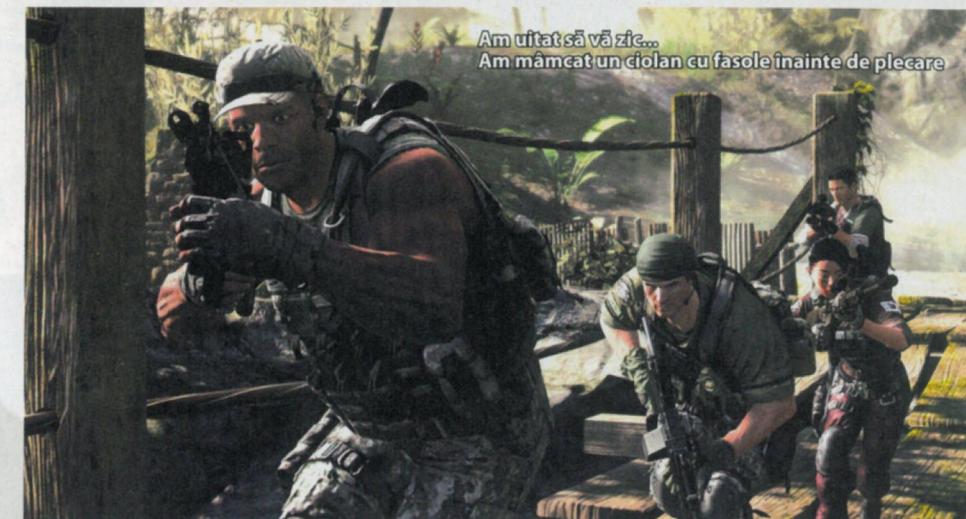
Mai rău, primul contact cu jocul celor de la Zipper Interactive nu este deloc încurajator: ai senzația că joci o copie mai ieftină de Call of Duty, singura diferență notabilă, la prima vedere, fiind perspectiva third person. Bineînțeles, nu putea lipsi un sistem de cover care, la rândul său, pare un pic cam rigid. În loc să reacționeze dinamic la obiectele din mediul înconjurător, intrarea și ieșirea personajului din cover se fac greoi, după rețeta apropiată de un zid, așteaptă să apară pe ecran mesajul „Press O to enter cover” și abia apoi apasă butonul respectiv pentru efectul dorit. Se pierde astfel secunde prețioase, mai ales în toiul luptelor acerbă, fragmentându-se inutil desfășurarea jocului.

Din fericire, cine are răbdarea necesară să treacă peste primul nivel și să se acomodeze cu controlul va avea surpriza să descopere în SOCOM 4 un joc mai reușit decât s-ar fi crezut la prima vedere. Impresia de joc



simplificat la Call of Duty dispăre încet-încet, pe măsură ce te familiarizezi cu toate mecanicile de gameplay. Astfel, personajul controlat direct nu are nicio șansă să răzbească de unul singur, cele două echipe aflate sub controlul său fiind vitale pentru depășirea situațiilor critice din joc. Aceste echipe, fiecare dintre ele formată la rândul său din doi oameni, pot primi ordine simpliste, în stilul celor din seria Rainbow Six Vegas. Astfel, doar posibilitatea de a-ți așeza echipele pe câmpul de bătaie după cum crezi de cuviință este suficientă pentru a dejuca planurile AI-ului.

Până și povestea, deși realizată într-un stil insipid la Tom Clancy, mi-a atras atenția ceva mai mult decât în alte shooter-e de acest tip, în special datorită faptului că în SOCOM 4 nu intruchipezi cine știe ce trupe ultra-secrete, ci ești un comandant NATO trimis într-o misiune cât de cât credibilă, în Malaezia, împotriva unei grupări rebele numite Naga. Una dintre echipele NATO pe care le ai în subordine este formată din soldați sud-coreeni, printre care și Park Yoon-Hee (nume de cod Forty-Five). Tipa (da, în armata sud-coreeană s-au recrutat și femei), de departe cel mai supărat pe viață personaj din SOCOM 4, este specializat pe misiunile desfășurate sub acoperire, în jur de o treime din campania single player fiind jucată din perspectiva ei. Aceste misiuni au la bază stealth-ul, dar și o documentare prealabilă foarte solidă. Pe parcursul fiecărei incursiuni în spatele liniilor inamice, progresul lui Forty-Five este atent supravegheat de superiorii săi, care intervin tot timpul cu sfaturi, sugestii sau ordine despre cum ar trebui să continue misiunea. Astfel, în aceste niveluri, ai tot timpul impresia că ești purtat de



Am uitat să vă zic...
Am mâncat un ciolan cu fasole înainte de plecare

mână, senzația că iei parte la o operațiune cu adevărat periculoasă fiind diminuată în acest fel.

Restul misiunilor se abordează în stilul unui shooter clasic, existând posibilitatea de a apela inclusiv la suport aerian atunci când situația o cere. Mai există o serie de particularități care diferențiază ușor SOCOM 4 de restul plutonului: cu cât o armă este folosită mai mult, cu atât mai repede aceasta „va crește în nivel”, fiecare astfel de upgrade adăugându-i un nou accesoriu. De asemenea, când vine vorba de țintire precisă, oricând se poate comuta din perspectiva clasică over the shoulder către o cameră first person, existând posibilitatea de a ochi direct prin luneta armei.

Pe lângă povestea principală (care se întinde pe o durată de aproximativ 6-7 ore, ca în mai orice shooter

modern), în SOCOM 4 îți poți construi o campanie personalizată, folosind hărțile din single player, modificate după anumite reguli. Din păcate, obiectivele acestora nu sunt prea variate (există doar două moduri de joc: elimină comandatul inamic sau recuperează documentele secrete), situația fiind redresată cât de cât de plasamentul trupelor controlate de AI, generate aleatoriu de fiecare dată.

Move your ass, soldier

Într-un mod similar cu cele mai noi titluri pentru PlayStation 3, și SOCOM 4 oferă suport pentru PlayStation Move. Spre deosebire însă de recent testatul Top Spin 4, implementarea celor de la Zipper Interactive merită aplauze. Tranziția de la controller la



Crezi că pușcoiul e mare?
Stai să vezi ce-mi atâră între picioare.



combină DualShock 3 + Move (sau navigation controller + Move, pentru cine are) a fost foarte naturală, cursorul de pe ecran răspundând foarte ușor la comenzi, fără niciun lag sesizabil. Astfel, am putut termina fără probleme ultima misiune a jocului cu Move, după ce restul campaniei îl parcusesem folosind un controller clasic. Mai mult, în unele situații, țintirea cu Move este mult mai ușor de realizat, apropiindu-se imbușurător de mult de precizia unui mouse.

Nici grafica nu este tocmai rea, alternând, la fel ca mai tot jocul, între momente submediocre și scene de-a dreptul impresionante. SOCOM 4 oferă suport și pentru afișarea 3D stereoscopică, unde performanța a fost satisfăcătoare, chiar dacă în unele situații scăderile de framerate au fost evidente. Pe partea sonoră, un lu-

cru deranjant a fost încăpățânarea producătorilor de a fi „politically correct”, forțând personajele principale să vorbească în engleză cu mai toate accentele imaginabile. Măcar au avut decența de a lăsa forțele locale să se exprime în propria limbă, doar subtitrările fiind traduse în engleză.

De unde nu e, nici nu Dumnezeu nu cere

Teoretic, pe lângă posibilitatea de a juca misiunile campaniilor personalizate și în mod cooperativ, SOCOM: Special Forces oferă și o componentă online destul de complexă, continuând astfel tradiția începută pe PlayStation 2. Din păcate, în ultima vreme PlayStation

Network nu a funcționat, deoarece rețeaua celor de la Sony a căzut victimă unor atacuri informatice externe. Astfel, mult lăudatul multiplayer din SOCOM 4 a fost prezent doar pe hârtie, testarea acestei componente în timp util dovedindu-se imposibil de realizat.

În contextul actual, în care piața este asediată de jocuri de calitate, un titlu precum SOCOM: Special Forces pare foarte greu de recomandat. Este mult prea generic pentru a atrage cu adevărat atenția, atuurile sale fiind ascunse în spatele unei impresii inițiale deloc favorabile. Totuși, pentru fanii shooter-elor militare, SOCOM 4 se poate dovedi o alegere inspirată și, în mod cert, mai potrivită decât Homefront sau Medal of Honor de anul trecut.

Cosmin Aionita

VERDICT LEVEL



- pac-pac cu forțele NATO
- adăuga personajului Forty-Five
- implementare foarte bună pentru PlayStation Move
- primă impresie deloc favorabilă
- grafică, gameplay și poveste mediere
- multiplayer (momentan) tras pe dreapta

PE SCURT:

Decât campania single Homefront, mai bine cea din SOCOM: Special Forces. Sau mai bine o ieșire la bere, film, iarbă verde etc.

7.2

Gen Action Producător Zipper Interactive Distribuitor Sony Computer Entertainment Europe Ofertant Partenerii SCEE în România ON-LINE www.socom.com

ALTERNATIVA RAINBOW SIX VEGAS

Un joc care, la vremea lui, arăta mai bine decât o face SOCOM: Special Forces acum, se juca mai bine și, per total, era mult mai interesant și mai atrăgător decât creația celor de la Zipper.



CAUTĂ PACHETUL PROMOȚIONAL!* CHIP DVD + cartea

FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

DVD
24,98 lei
Iunie 2011

PACHET PROMOȚIONAL!
CHIP DVD + CARTE

Preț Special
24,98 lei
revista + carte

CHIP
GO DIGITAL
06 / 2011 www.chip.ro

WINDOW

Dezvăluiri despre arma secretă de la Mic



NOTEBOOK-URI DE CU

Cele mai bune laptopuri: rulează cele mai noi filme silențioase și... cu un preț pe care ți-l poți permite



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE



Sfaturi de fotografiere
Reguli de compoziție
Tehnică și mod de lucru
Perspective inedite
Creativitate în abordarea
subiectelor foto

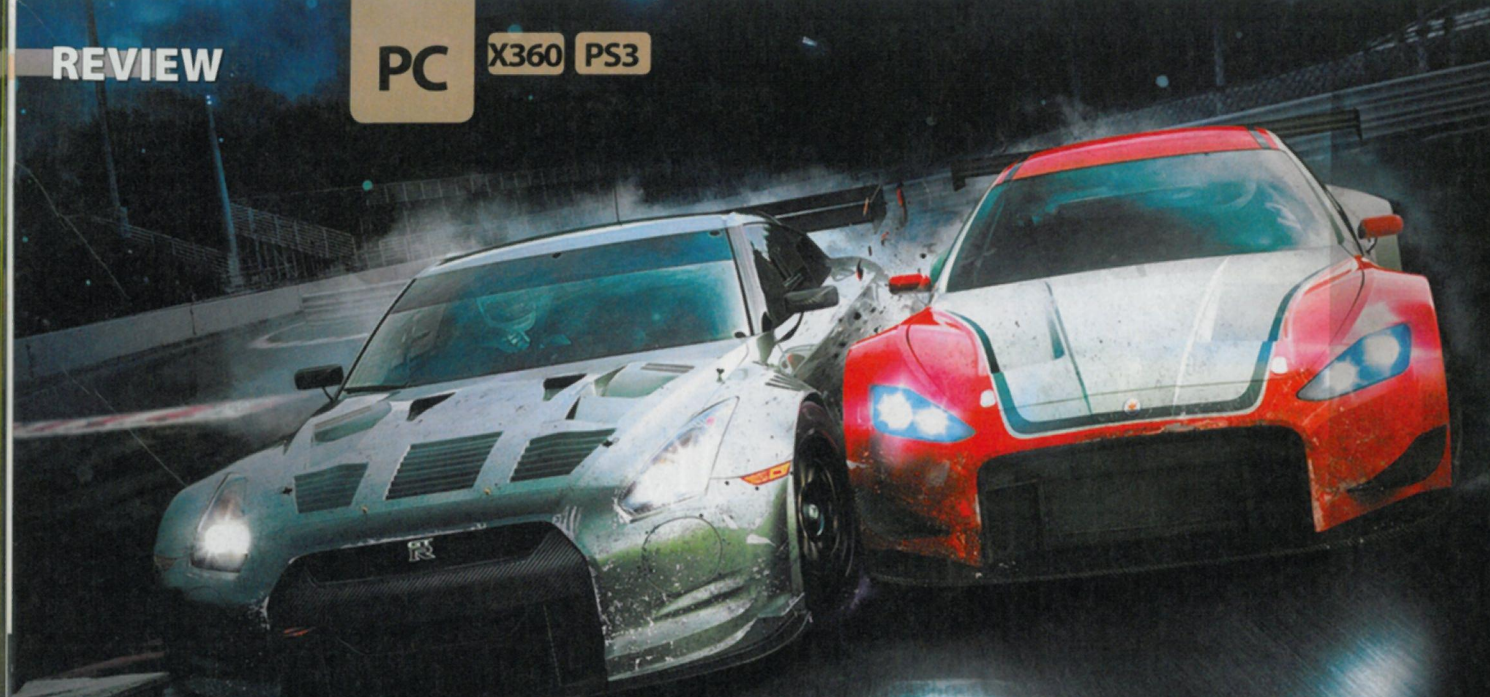


CHIP KOMPACT
www.chip.ro

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Pachetul poate fi comandat și online
pe www.chip.ro/shop.

*ediție limitată



SHIFT 2 UNLEASHED

„...așază ștacheta pentru cursele realiste...”

(citad de pe site-ul oficial Shift 2)

Pe noul nostru site www.level.ro puteți găsi, în secțiunea Mugetare, o introducere la acest articol ce conține observații asupra primului Shift, așa cum acestea s-au coagulat în lunile scurse de la apariția respectivului titlu și a review-ului pe care i l-am dedicat acum doi ani. Dacă doriți să cunoașteți contextul în care a apărut sequelul Shift 2, vă recomandăm lectura mugetării intitulate „Articolul invectivă”.

ne urechea internă, și aia ușor derutată, m-a ajutat să trec de această probă, evident, la modul cel mai prost, fiind evaluat ca un amator începător. Ceea ce nu sunt, eu am mai degrabă nivelul de submediocrul pasionat în cursele pe simulatoare auto.

Bun, m-am dus la opțiuni, secțiunea control, și am setat jocul pentru a folosi volanul meu Thrustmaster F430, care este în lista dispozitivelor pentru care Shift 2 oferă suport. Apoi m-am dus la quickrace și am băgat o

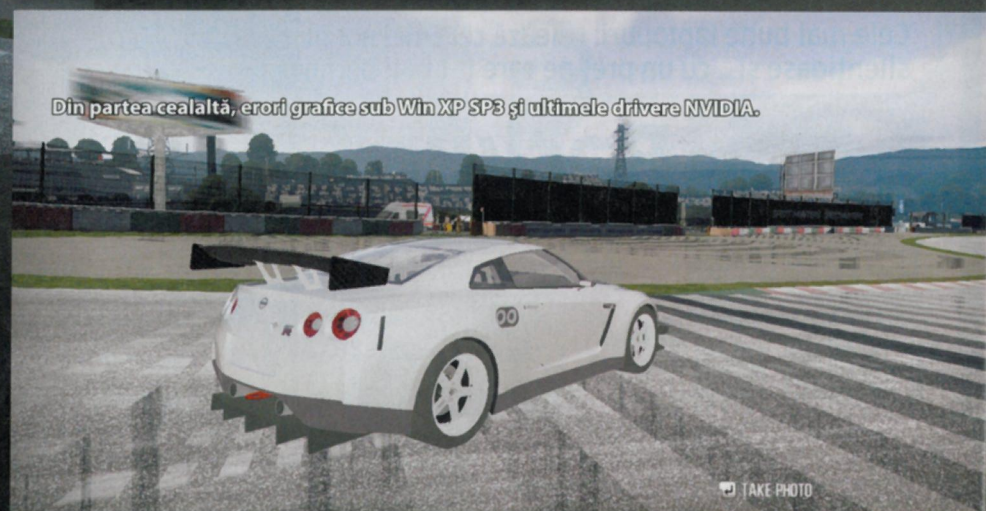
cursă cu mașina pe care mi-am cumpărat-o pentru început, un Renault Megane RS, care mi-a plăcut în primul Shift pentru că era destul de năvălășă pentru clasa ei. Stupoare din nou: mă dădeam în aceeași barcă, lațul de controler era imens. Așa că am încercat și cu celălalt volan disponibil, un Logitech Momo Racing FF, cel negru. Și acesta avea exact aceleași probleme de lag mare, mare.

După ce am citit enorm și am văzut monstruoasă pe forumurile de specialitate, inclusiv oficiale, mi-am dat seama că bug-ul de care sufeream eu era numai unul dintr-o lungă listă expusă de utilizatorii nemulțumiți. Soluții nu am găsit, într-o primă fază. Apoi, Juls a lansat un mod cu care a redus semnificativ lațul de controler - cel puțin așa susțin cei care l-au încercat. Eu am decis ferm să nu fac apel la nici un mod creat de utilizatori: acesta este un review ce pri-

Pe asta a trebuit să-l suport în Shift 2 în timp ce mi dădea „sfaturi”.



Din partea asta totul pare OK.



Din partea cealaltă, erori grafice sub Win XP SP3 și ultimele drivere NVIDIA.

I-am instalat imediat. Jocul a început cu aceeași inutilă secțiune de așa-zisă evaluare pe pistă a calităților mele de conducător auto de care am avut parte și în primul Shift. E o secvență peste care nu poți trece, așa că am parcurs-o cu aceeași plictiseală și penibilă senzație ca și în Shift. Numai că plictiseala s-a transformat în stupefacție și enervare: jocul reacționa la câteva sute de milisecunde după ce dădeam comanda din volan - minimum 200 ms, poate chiar peste 300 pe alocuri. Așa se face că am devenit căpitanul unei bărci pe o pistă unduitoare, în care numai talentul de a prezice viitorul amplasament al mașinii după cum îmi spu-



Hm, volanul meu este pe lista dispozitivelor suportate de Shift 2...

Aceleași erori grafice.



vește produsul vândut de distribuitorul său, obiectul pe care voi dați bani, și nu petelele sau modurile create de entuziaști neplătiți, pentru care trebuie să pierdeți din timpul și nervii voștri ca să le găsiți, instalați, configurați.

Apoi, în urma eșuării tuturor tentativelor mele de a face Shift 2 jucabil cu volanul - nu este normal să apelezi la tastatură sau gamepad într-un simulator auto, atunci când volanul tău este suportat în mod explicit - am luat hotărârea să amân review-ul la Shift 2 pe luna următoare, cu speranța că până atunci problemele se vor îndrepta printr-un patch.

Dar cu gamepad?

Oricum, ceva trebuia să mă fi pus pe gânduri încă de dinainte de lansarea jocului. În cele mai multe din imaginile și filmele de prezentare a Shift 2, oamenii care jucau foloseau gamepad-uri. Ba chiar, mai mult, tocmai piloții de curse/drift ce promovau produsul foloseau nu volane, ci, ați ghicit, gamepad-uri, în timp ce ne ziceau cât de realistă este experiența condusului în Shift 2!...

Veți spune că jocul are ca țintă consolele. Corect. Și că pe PC se joacă numai pasionații ăia care în mentalul colectiv de influență americană sunt peiorativ asimilați cu așa-zii geeks/nerds. ăia sunt publicul neîntâ, alcătuit din cei care folosesc volane și duc o mașină impecabil pe traseu fără nici un fel de asisturi. Cel puțin așa rezultă din câteva mesaje cel puțin derutante ale unor oameni de la Slightly Mad Studios postate pe forumul nogripracing, în care li se explică nemulțumirilor că ei sunt pe la 5% din vânzările Shift 2, așa că...

Dar, dragii mei de la Electronic Arts, vreți să vă amintesc faptul că sloganul de lansare al NFS Shift 2 are ca punct tare tocmai superioritatea ca simulator a acestui titlu? Eu așa consider, citez: „SHIFT 2 UNLEASHED sets the bar for realistic racing...”, care sunt tocmai cuvintele de pe site-ul oficial al jocului.

Și, cu toate astea, în majoritatea filmelor ce au precedat apariția celui de-al doilea Shift, cei mai mulți driveri erau noobi, deseori cu gamepad-uri,

seriaș apar pe YouTube cu o săptămână înainte de lansarea jocului, filme pentru care EA spune apoi că nu și-a dat acordul și atunci acestea sunt retrase câteva zile ca nepermise, deși erau cele mai semnificative pentru jucătorii de simulatoare auto din tot ce a ajuns până atunci ca media pe net despre Shift 2? What???

Și după toată această bătaie de joc, oamenii încă nu s-au învățat minte și mai pun botul în continuare la marketingul deșănțat? Geez...

Tristețea postpatch

Primul patch a apărut și a rezolvat o parte din problemele și bug-urile jocului. Evident, multe au rămas. Uitați-vă pe toate forumurile de sim racing (www.nogripracing.com e un bun început) și veți vedea câte probleme sunt raportate postpatch și câte se așteaptă deja în lista de cereri pentru un al doilea patch, ce se pare că va apărea la o dată ulterioară încă neanunțată. Totuși, adăugând insultă la injurie, patch-ul ce putea fi descărcat inițial de pe site-ul oficial al jocului mergea numai cu versiunea de pe DVD a acestuia.

Cei care aveau versiunea direct download-abilă cu EADM (Electronic Arts Download Manager) a Shift 2 s-au enervat întâi, apoi au început să bată tam-tamul pe foru-

dar care și cu volane mergeau ca dracu', prost de tot, de nu obțineai nici o informație semnificativă despre joc din acele bălbăieli pe traseu, deseori ajutate cu asisturi.

Cu vreo lună înainte de lansarea jocului, au început să apară filme cu volane, iar explicația dată de producător a fost că abia atunci au ajuns în stadiul în care se ocupă de implementarea folosirii volanelor. What!!! Faci un simulator de curse, vorbești de „realistic racing” și ultima ta grijă este cum folosești volanele cu acesta? Am înțeles eu bine? Marketezi Shift 2 ca simulator de curse și singurele filme în care un volan este folosit cum trebuie de un me-



Garajul meu, plin cu o mașină.



\$25,500

Modern Road

FWD Front Straight 4

Top Speed:

Acceleration (0-100):

Braking (100-0):

Handling:

238 kph

5.98 Secs

3.77 Secs

2.94

Viewing: US, EU, Japanese, Modern, Retro, Muscle, Legends Sorted by: Manufacturer

AUTOLOG Level 1 Cash: \$2,500

Sort Filter Actions Back



La început de carieră, unde-am și rămas.

muri că patch-ul cel nou nu le schimbă nimic. Cu chinuială și pierdere de nervi și vreme, utilizatorii, ei singuri, colaborând online, s-au lămurit că patch-ul cel proaspăt nu e compatibil cu versiunea pentru EADM a jocului. Au urmat mesaje către EA, care a tăcut mălț inițial, dar, la capătul unei întregi tevaturi, după vreo două săptămâni, a apărut și versiunea de patch compatibilă cu varianta EADM.

Cert este că problemele mele de lag au rămas. Nici pe Windows XP SP3 32 bit, nici pe Windows 7 SP1 64 bit - sisteme de operare suportate de joc - volanele Thrustmaster F430 și Logitech Momo Racing FF, la rândul lor suportate explicit de joc, nu au funcționat normal, lagul fiind puțin mai mic, dar în continuare suficient de mare cât să facă Shift 2 de nejuțat pentru mine. Senzația de lipsă de conexiune cu mașina pe care o conduc este atât de nerealistă și neplăcută încât nu pot juca Shift 2 în asemenea condiții.

În plus, force feedback-ul este vag existent, forțele de feedback sunt foarte, foarte slabe spre deloc, și doar pe centrul volanului, pe o porțiune de aproximativ 30% din unghiul maxim de rotație al acestuia, se mai simte „întărirea” direcției la viteze mari, în rest, ciudat, parcă sistemul de force feedback este dat peste cap, numai vibratorii par să se simtă întotdeauna la trecerea peste ei, mi-e greu să explic cât de aiurea se manifestă force feedback-ul în Shift 2 cu volanul Thrustmaster F430. Care volan funcționează impecabil cu orice alt joc de simulare auto, fiind preferatul meu (după ce i-am uns cu mâna mea două lagăre și am schimbat un microîntrerupător care s-a defectat după primele trei zile de utilizare).

Așa se face că, despre Shift 2, vă pot spune doar ce am apucat să văd. Grafica e faină, dar cu erori neașteptate. Tipul care este ghidul tău și vocea din joc, un anume

Vaughn Gittin Jr. ce nu are nici o semnificație pentru mine, m-a enervat și ca prezentă, și ca ton/glas. Fizica simulării auto nu m-a convins sub nici o formă la testele puține și scurte pe care cu greu le-am făcut pe Megane-ul RS. Îți poți

permite să faci cam orice cu acesta, să brutalizezi volanul, frâna și accelerația, iar reacția mașinii va fi nenatural de iertătoare - jocul mi-a părut arcaizat față de primul, ceea ce e din rău în mai rău. Și cam atât.

Cînd și se învîrte capul

Ba nu, este încă ceva, o chestie cumplit de enervantă. În Shift 2 este implementată funcția de „look to apex”. Aceasta este o facilitare prezentă în majoritatea simulatoarelor auto, în care se manifestă la modul următor: când începi să învîrți de volan, privirea din joc și se rotește cu un anumit unghi înspre direcția către care virezi. Unghiul sub care privești către viraj se poate stabili în toate simulatoarele „normale” ca un procentaj din unghiul maxim posibil de rotire a capului din joc. Deci, rețineți trei elemente importante ale implementării acestei funcții în alte simulatoare auto decât Shift 2. Primul este acela că poți opta dacă această facilitare este activă. Al doilea este acela că rotirea privirii începe exact în momentul rotirii volanului. Al treilea este posibilitatea de a regla din opțiuni unghiul sub care se rotește privirea - la mine este de obicei setat în Race 07 sau rFactor la 7%.

Ei bine, implementarea facilității de „look to apex”

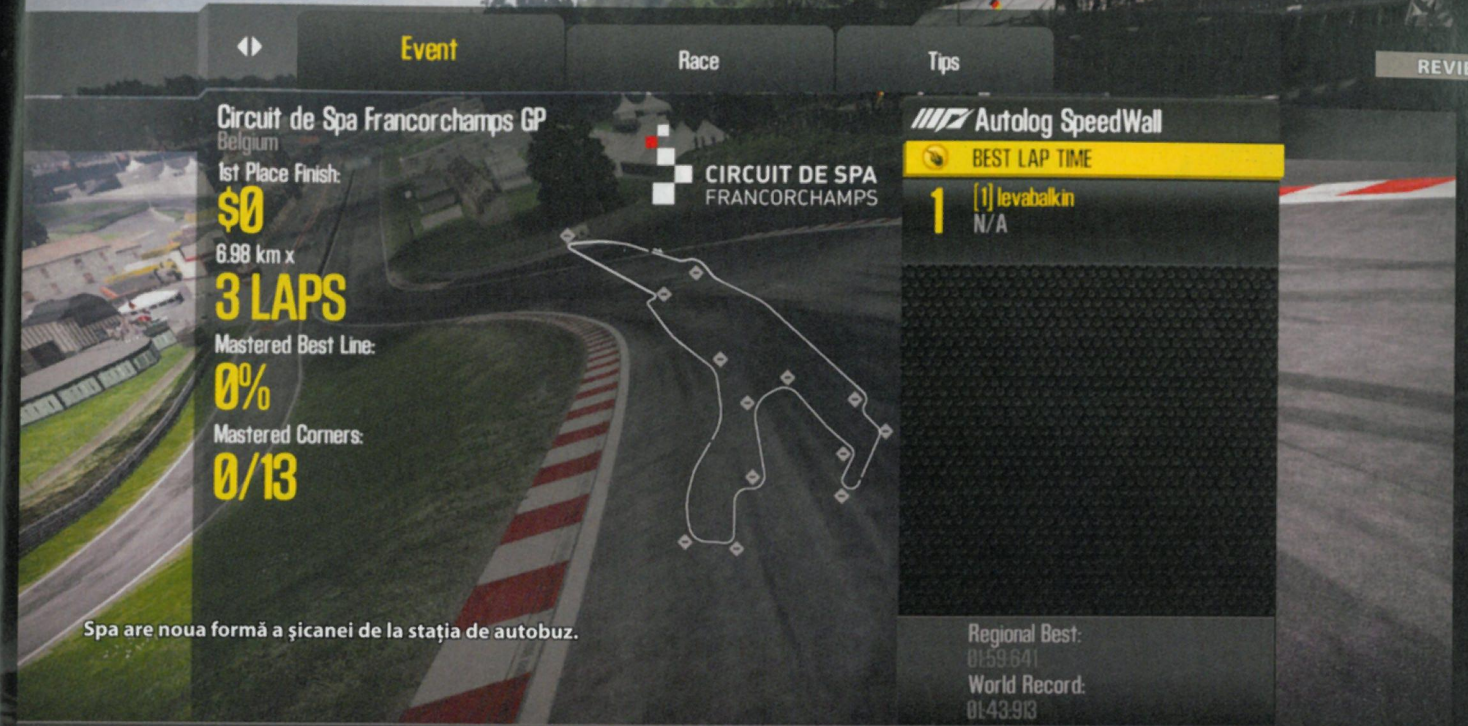
în Shift 2 este un pic diferită, să zicem originală. Rotirea privirii începe înaintea intrării în viraj, într-un punct al pistei setat arbitrar de către producători după gustul lor, independent de acțiunile tale, de momentul când învîrți tu de volan sau inițiezi virajul. Nu se poate regla unghiul privirii și, cel mai important, nu se poate dezactiva această facilitare... Oameni buni, voi vă imaginați care este efectul acestei decizii de „design” a jocului? Cînd te apropii de o curbă, ai senzația că un instructor aflat pe locul din spatele tău te apucă de cască și-ți rotește cu forța capul în direcția virajului, după cum vrea el. Vi se pare ceva mai nasol decât asta?

Efectul a fost foarte neplăcut pentru mine. Puneți una lângă alta cele două chestii - lagul de controler și look to apex-ul automat - și veți obține un efect amețitor. Literalmente mi s-a făcut greață de câteva ori dându-mă în Shift 2, este atât de derutant vizual pentru creier încât mi s-a făcut rău de la el.

Iar acesta nu e singurul efect negativ al automatizării forțate a privirii către apexul curbelor. Problema este că îți dă peste cap intrarea în viraje. Adică, eu îmi formez în timp o serie de repere înainte de curbe, în funcție de care îmi stabilesc momentul și intensitatea frânării, coborările



Vedeți Eau Rouge?



Spa are noua formă a șicanei de la stația de autobuz.

LOADING.

în treapta de viteză și rotirea volanului. „Look to apex”-ul automat face praf orice astfel de repere, transformându-se în singurul mare reper: momentul în care producătorul te apucă de cască, o învîrte și îți spune ca unui începător neajutorat: „Acum virează!”.

Evident, noroc cu comunitatea de modificali, care a pus la dispoziția doritorilor cele necesare pentru editarea și dezactivarea acestei opțiuni. Noroc pentru alții, căci eu trebuie să scriu un review despre jocul publicat de EA, nu despre petecele puse pe el de străini binevoitori.

Studioul nebunilor lejeri

EA tace. Doar vreo doi oameni din colectivul dezvoltatorilor de la SMS, șeful Ian Bell și un anume Griff, mai bagă câte un mesaj din când în când pe forumurile de sim racing (inclusiv nogrip). Mesajele conțin promisiuni și explicații, plus laude - pe care eu nu le-am văzut încă justificabile - la adresa „talentatei echipe” de la Slightly Mad Studios. Primul patch a confirmat parțial spuselor celor doi, rezolvând unele din probleme - în special pentru utilizatorii de volane Logitech G25/G27. Dar lista doleanțelor și nemulțumirilor jucătorilor de Shift 2 este în continuare mare. Este promis un al doilea patch, dar vă atrag atenția

că, încă o dată, EA a lansat DLC-uri înainte de patch-uri... Și, încă o dată, e vorba de DLC-uri exclusive pentru console... Iar primul Shift a fost complet lăsat de izbeliște după un prim patch minor și un al doilea patch, major, care a lăsat destul loc de nemulțumire. De ce să mă aștept la mai mult în cazul Shift 2?

Și pun această întrebare deoarece pare să existe o ruptură, o falie între SMS și EA pe care dezvoltatorii de la Slightly Mad Studios o lasă să se întrevadă tot mai evident în mesajele lor de pe forumuri. Spre exemplu, pe 14 aprilie 2011, pe fondul nemulțumirii manifeste a utilizatorilor, în timpul ditamai procesului de patch-uire și de lansare a DLC-urilor, Ian Bell, șeful SMS, creează pe nogrip-racing un topic cu numele sugestiv „SMS's Community-Funded Race Sim”, în care lansează ideea creării unui simulator auto sponsorizat de pasionații genui... Afirmând că SMS poate oricând să facă un simulator auto, independent de distribuitorul Electronic Arts, Ian Bell subliniază în acel topic faptul că ei au tot ce le trebuie ca platformă și know-how în acest sens.

Omul chiar prezintă un fel de pseudoproiect de organizare și finanțare care mie mi s-a părut pur și simplu nefezabil și ușor aberant. Mi-am spus: ori aștia nu sunt

doar Slightly Mad, ori încearcă să arate nește mușchi către EA, ca o formă de șantaj sau presiune... Cert este că probleme există, jocul pare fușerit într-un mare fel și lansat în grabă, înainte de soroc, aparent împotriva voinței dezvoltatorului, presat de EA să muncească la DLC-uri în timp ce cumpărătorii urlă după patch-uri.

Dar oamenii de pe forumuri par să pună botul, sunt docili și zic s-ar putea să aibă dreptate. Înțeleg, deci, că jocul are și părțile lui bune, pentru cei care au ajuns la ele, și care părți bune sunt atât de bune încât fac să pară derizorii multele părți nașpa de tot. Așa o fi, eu nu am de unde să știu, nu am cum să joc Shift 2 la halul în care se comportă acum pe sistemul meu, cu volanele mele ce apar în lista oficială a modelelor suportate. Ceea ce pot eu să fac este să vă promit un review revenire la NFS Shift 2, în momentul în care acest joc va funcționa normal la mine.

Până atunci, Electronic Arts mi-au confirmat încă o dată, prin Need for Speed Shift 2 Unleashed, faptul că, dacă despre secolul XX s-a spus că a fost secolul vitezei, despre cel de-al XXI-lea se poate spune deja că este secolul grabei.

Marius Ghinea



Observați excelenta iluminare a spatelui datorată flăcării de la evacuare.

VERDICT LEVEL



ce?

prea multe, vezi articolul

PE SCURT:

Încă nu cumpărați Shift 2 decât dacă puteți să-l testați înainte cu volanul/controler-ul vostru. Oups! Asta nu se poate decât dacă îl luați de la pirati, pentru că NU EXISTĂ UN DEMO de Shift 2! O! atunci, dacă sunteți cumpărători constienți, vă place să fiți factori la neve și să rămâneți și cu banii luși, puteți să vă luați Shift 2. Există o mare probabilitate să vă urtați apoi prin EULA jocului ca să vă dați seama că nu vă puteți duce la OPC cu el.

Gen Simulator de curse auto Producător Slightly Mad Studios Distribuitor Electronic Arts Ofertant GameShop ON-LINE needforspeed.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel Core 2 Duo 2GHz Memorie 2GB Accelereare 3D 512 MB

ALTERNATIVA RACE 07 + EXPANSIUNILE RFACTOR

Paradoxal mi se pare faptul că Shift 2 lasă suficient spațiu vital unor alternative create pe un engine grafic și de simulare vechi de vreo 7 ani. Încă pot juca Race 07 și rFactor (cu moduri) și să nu simt lipsa Shift 2. Să nu uităm că anul acesta ar trebui să apară rFactor 2 și, cu noroc, GTR3. Alea, alternativă!

5

Ingineri din toată lumea, uniți-vă!



THE QUEST FOR GRAVITY

Am luat o mică pauză de la Minecraft în așteptarea unor update-uri, așa că mare mi-a fost mirarea când KIMO m-a binecuvântat cu un Minecraft pentru review. Cu mici excepții, nu prea sunt adeptul sandbox-urilor. Îmi plac doar Black and White, Grand Theft Auto, Assassin's Creed și Minecraft, dar... ce? Astea-s cele mai reprezentative? Ok, sunt adeptul sandbox-urilor. Dar nu îmi place ideea din spate foarte mult: multe mijloace fără niciun scop anume. Asta doar dacă, desigur, mijlocul nu este un scop în sine. La Black and White ai managementul unei microlumi, Assassin's Creed e pur și simplu distractiv (da, știu că are și storyline, dar cine zice că nu și-a băgat picioarele în quest-ul principal doar ca să omoare gărzi cât mai creativ pentru câteva ore minte cu nerușinare), Minecraft îmi dă voie să mă joc cu Lego fără să plătesc sute de lei, iar Grand Theft Auto mă ajută să-mi refuz dorința de a ieși cu băieții să le-o dăm la gigieii lui Costică (așa vorbesc boeșii, nu?). Cargo e și el tot un fel de Lego, dar tehnic. Cu toate că...

Castravete discombobulant în exosferă!

Am jucat multe jocuri la viața mea, unele chiar produse de japonezi, dar niciodată nu am avut parte de

o experiență mai bizară ca asta. Dacă creatorul lui Charlie the Unicorn l-ar fi îmbătat pe David Lynch într-o seară și l-ar fi dus acasă, nouă luni mai târziu ar fi apărut Cargo – The Quest for Gravity.

Producătorii sunt Ice Pick Lodge. O firmă foarte micuță de ruși care lucrează într-un apartament cu două camere undeva în Siberia sau ceva de genul. Aparent, și jocurile lor precedente au fost originale, inovatoare, au sfidat norma și au redefinit industria. Au câștigat și câteva premii. Dar nu am jucat nimic de la ei înainte, așa că voi fi cât se poate de obiectiv cu Cargo.

Acum vă rog să fiți foarte atenți, pentru că e prima și ultima oară când răspund la întrebarea „Cu ce e jocul?” și, dacă vreți să vă petreceți restul zilelor în afara azilului, recomand să nu repetați nimănui ce auziți aici. Așadar. Premisa. În urmă cu o perioadă nespecificată de timp, Pământul a fost aproape distrus de un cataclism care a înlăturat aproape toată gravitația. Zeul Mașină cu trei fețe (și de-abia am început) a creat înlocuitori pentru oameni care se numesc... Amici. Acești Amici au fost umpluți cu singura energie care îi poate ține pe pământ și genera gravitație, și anume (Domnul meu, dă-mi putere să merg mai departe)... distracția. Amicii sunt plini de distracție și astfel pot să stea pe pământ.



Nu mai merg cu vaporețul cât trăiesc



Cargo: Jocul care îți dă coșmaruri



Maniacilor! Era Pământul de la bun început!



Cargo: Jocul căruia pur și simplu nu îi pasă

Protagonista noastră se numește Flawkes și e o domnișoară inginer pe zepelinul Hippo care transportă ceva undeva (nu e niciodată clar ce și unde). În momentul în care Hipopotamul trece pe deasupra insulei Zeilor, Amicii se entuziasmează atât de tare încât distracția pe care o emană face zepelinul să se prăbușească, iar ea este văzută ca o unealtă folosită de către Zei. În cele ce urmează, Flawkes e pusă să distreze Amicii pentru a avea suficientă distracție ca să își poată construi vehicule... pentru că distracția e și monedă de schimb... pentru a putea construi vehicule mai puternice, pentru a distra și mai mult Amicii... pentru a avea și MAI MULTE RESURSE! Iar aceste resurse se pot cheltui pentru a aduce diferite obiecte din stratosferă înapoi pe Pământ. Și... zgârie nori. Statuia Libertății, și... și la un moment dat trebuie să repornești niște vulcani ca să poți produce mai mulți Amici și... apar... apar niște pinguini care vor să îți omoare Amicii și Amicii sunt de fapt bebeluși sau pitici dezbrăcați și apare... o formație care îți dă misiuni și... și pinguinii apar de pe o bucată din Antarctica pe care o aduci din stratosferă și... și... și... imi cer scuze. Nu mai pot. Mă duc un pic să șed în poziție fetală undeva în cadă. Revin imediat.

Avea mama două fete...

... una frumoasă și una la Poli. Așa zice o vorbă din popor. Absolventa noastră de Poli și skill-urile ei ingineresti sunt, în ciuda premisei bizare, partea principală a jocului. Eu unul, după două niveluri și jumătate din cele patru, m-am cam săturat de misiunile stupide care mi se dădeau și am început să joc în Sandbox mode. Primele câteva mii de distracție (jur că nu o să mai fiu la fel după jocul ăsta) sunt recoltate dând șuturi Amicilor. După ce ai destul cât să construiești un vehicul rudi-

mentar cu care poți face mai apoi lanțuri de Amici care se vor ține de el ca Hagi Tudose de avere, cu cât mergi mai repede, acumulezi mai multe resurse, iar cu cât Amicii se distrează mai bine, generează mai multă gravitație, făcând obiectele să cadă din atmosferă.

Sandbox-ul constă doar în asta, scopul final, pentru mine, fiind să construiesc cât mai multe vehicule și cât mai interesante. Orice vehicul pornește cu scaunul șoferului. Acesta poate fi o carlingă, un corp de submarin, o plută, o punte de navă sau un scaun de mașină. De aici ai mai multe posibilități. Corpul se poate construi din țevi cilindrice, cutii cubice sau platforme. O plută cu vele e simplu de făcut, dar e foarte rudimentară. Cea mai importantă parte într-un vehicul e motorul care poate învârti o singură parte. Motoarele au trei niveluri de putere și pot acționa orice, de la roți, la multe tipuri de elice. De aici poți porni cum vrei tu. Bine, mai găsești din când în când câte o schemă de la care poți construi din două clicuri un vehicul, dar e mult mai satisfăcător să-ți lași imaginația să lucreze.

După ce m-am săturat de mașinuța cu care mă plimbam pe insule și care era făcută dintr-un scaun, două țevi, patru motoare și patru roți, am luat frumos niște cutii, niște platforme, patru bucăți de elice avcatică, două vele pentru estetică și mi-am făcut vaporez. Asta până m-am săturat și de el și am legat niște baloane de mașină, i-am fixat o elice în bot și am început să mă plimb cu ea. Până am căzut din greșeală din Chitty Chitty Bang Bang. Așa că am decis să construiesc un hidroavion amfibie submersibil dintr-un corp de submarin, trei elice pentru scufundare, niște roți și câteva picioare de hidroavion, aripi, coadă și palete de elicopter. Pe care l-am agățat cu precizie direct de mașina mea suspendată (după câteva încercări de a sări de pe avion pe mașină) și am

dus-o în apă. Acum am de gând să-mi construiesc un împingător și să mă duc în larg să o recuperez.

Flawkes in the Sky with Diamonds

Stilul grafic al jocului este în temă cu premisa, și anume foarte bizar, foarte suprarealist. Arată ca un tablou de Dali, dacă Dali ar fi pictat cu acuarele de grădiniță. Să nu mă înțelegi greșit, grafica este foarte vie și colorată, iar având în vedere dimensiunile firmei, este chiar impresionantă, doar estetica în sine este ciudată. Din păcate, jocul suferă la categoria muzică. Deși playlistul este personalizabil, muzica încorporată este repetitivă și devine enervantă, iar Amicii sunt printre cele mai agasante creaturi pe care le-am întâlnit vreodată.

Jocul mai are câteva neajunsuri, cum ar fi sistemul fizic care nu strălucește tot timpul. Avioanele parcă se dezzechilibrează prea ușor, mașinile par câteodată detașate de teren, submarinele se mișcă oribil de încet și jocul a refuzat să mă lase să fac o motocicletă care să meargă fără să cadă mai departe de primul viraj. Și Sandbox ca Sandbox, dar suprafața de joc nu e doar mică, abia dacă ai loc să parchezi un avion mai mare pe undeva sau să mergi în drum drept cu mașina ceva mai mult de 100 de metri. Ca să nu mai zic nici că ai aproape 30 de părți posibile pentru construit mașini...

Jocul nu e nici pe departe unul prost, dar de la concept bun până la execuție corectă e cale lungă și nu a fost bătută până la capăt. Îl recomand cu căldură pasionaților de Lego sau celor care cred că au cum să-l exploateze până la epuizare, dar celorlalți nu știu dacă le recomand să dea cei 20 de euro pe el. Cargo – The Quest for Gravity e cu siguranță un gust dobândit.

Paul Policarp

VERDICT LEVEL

- libertate de design
- paletă pentru inginerie
- campanie haotică
- engine fizic prea puțin optimizat
- numărul relativ mic de posibilități

PE SCURT:

Cargo e un joc excelent pentru a omori câteva ore pe săptămână și a construi cam orice fel de mașinărie îți dă prin cap, dar pentru cineva neinteresat de așa ceva probabil e o experiență trivială.

Gen Action, Adventure Producător Ice-pick Lodge Distribuitor bitComposer Games Ofertant store.steampowered.com ON-LINE cargo-game.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel/AMD 3GHz, Memorie 1GB RAM, Accelerare 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA MINECRAFT

Probabil ai auzit deja de Minecraft. E un Lego fără limitări de mărime în care poți construi cam orice îți dorește inima. Ieftin, dar creează dependență.

7.5

BLACK MIRROR III

Genul lent

E foarte ușor să mergi pe o deschidere banală de tip: „Genul adventure își dă ultima suflare” când ai un Black Mirror III în față. Gameplay clasic, puzzle-uri clasice, poveste clasică... (de fapt, „poveste clasică” nu sună tocmai rău, iar aici se potrivește în ambele sensuri). Lumea a început să trăiască în alt ritm. Filmele, muzica, jocurile, știrile, până și timpul, toate curg cu altă viteză. Noua generație a crescut într-un univers mult mai „exploziv”, mai dens, în care nu mai e timp de pier-

dut (de pierdut ce?) și e foarte greu, după atâta condiționare, să mai prindă un adventure lent în care „nu faci altceva” decât să plimbi obiecte de colo-colo. Veteranii, pe de altă parte, adică cei cărora le sunt adresate în principal aceste jocuri, s-au culturalizat, majoritatea peste măsură, și au ajuns să aibă pretenții prea mari de la un mediu care nu a crescut în același ritm cu ei. Mulți tânjesc după titluri care să se compare cu cele câteva de geniu din trecut, dar în același timp au ajuns și să accepte

din ce în ce mai greu convențiile impuse de jocuri. Câțiva din ei probabil că nici nu se mai joacă, dar păstrează o urmă de interes pentru ce a reprezentat o bună parte din viața lor.

Pe de altă parte, adventure-ul „clasic” ori refuză să se reinventeze ori, când o face, are o problemă cu semantica. Orice schimbare în gameplay metamorfozează un adventure în altceva, o augmentare a puzzle-urilor îl transformă (dar nu numai) într-un Hidden Object (vezi seria Mystery



Case Files), o exagerare, într-un puzzle (Portal). Dacă accentul cade pe acțiune, titlul ajunge (dar nu neapărat) un survival horror (Silent Hill) și la fel, dacă se exagerează, un action (Resident Evil 4) și așa mai departe.

Soluții

Interesant este că producătorii, și mă refer aici și la WizarBox, care primesc și ei o recenzie în acest număr pentru Materia lor Cenușie, au ajuns să simtă foarte bine aceste „neajunsuri” și încearcă să împace și capra și varza. În Black Mirror, de exemplu, nu o să aștepti niciodată după personaj, un dublu clic pe orice pixel cu care poți interacționa (obiect, mecanism, ieșire) „telepoartează” ero-ul în preajmă – acum stau și mă întreb cât timp am pierdut doar plimbându-mă sau așteptând să ajung unde doream în alte titluri. Titlurile au chiar și hartă cu ajutorul căreia poți accesa rapid, dacă situația permite, orice locație în care ai mai fost cel puțin o dată. În același spirit îți dezvăluie, la apăsarea unui buton, toate porțiunile interactive ale locației în care te regăsești, debilitând, discutabil, în acest fel gameplay-ul. Spun discutabil pentru că eu nu am simțit mai niciodată vreo plăcere deosebită în a căuta pixeli într-un adventure. Aleg adventure pentru poveste, atmosferă și puzzle-uri, mecanica de joc fiind ultimul lucru de care mi se face dor. Spun discutabil

(x2) și pentru că hard-core-rii în ale genului au posibilitatea de a dezactiva/nu folosi această opțiune.

Aceste scurtături, bune pentru atragerea publicului mai tânăr și a jucătorilor cu mai puțin timp la dispoziție, strică însă din imersiune și ar fi fost rapid sancționate de ai „bătrâni”. Dacă ero-ul ar dispărea și ar apărea imediat în locul în care am dat dublu clic, realismul ar



SFATURI PENTRU O JOACĂ MAI LINĂ

Deși jocul se străduiește să facă gameplay-ul cât mai lin, și aici, ca în orice adventure cu pretenții, vor fi momente în care vă veți bloca aparent iremediabil. Două sfaturi am: 1. „Vorbiți” cu obiectele înainte de a încerca o nouă interacțiune cu acestea, chiar dacă ați mai făcut-o anterior. Ero-ul nu știe ce ar putea să facă cu o cratiță la un moment dat, dar își poate da seama pe parcurs, după ce situația sau conținutul traistei s-a mai schimbat. E puțin deabusolant și poate fi considerat un bug, dar, după părerea mea, e un pas stângaci făcut în direcția bună. Și 2. De fiecare dată când un obiect este adăugat în inventar, dați clic dreapta pe el. Nu mică mi-a fost surpriza ca unele puzzle-uri să se continue în acest mod, după care, încercați să-l combinați cu toate celelalte obiecte pe care le dețineți: you never know what you're gonna get.



„pixeli” care pot fi descriși/prezențați (lucru care se întâmplă de altfel și în Gray Matter). Interesant este că nu vei și niciodată când dai clic pe un tablou, de exemplu, dacă este interactiv sau eroul doar are de făcut o remarcă la adresa lui. Și mai interesant este că, pe lângă faptul că toate locațiile capătă astfel o istorie, aceste comentarii te ajută indirect și să realizezi cam ce ai de făcut mai departe sau măcar să reții un anumit detaliu care te va ajuta mai târziu. Una e să și se schimbe cursorul când treci peste o floare și să încerci toate obiectele din dotare și alta să și se spună că floarea din acel ghiveci e cam amărâtă. Numai eu știu de câte ori am încercat să o ud, ba cu o găleată, ba cu o sticlă, ba cu alt recipient din dotare. La fel de interesant este și faptul că de multe ori Darren (protagonistul) vine cu comentarii multiple și realizează din când în când, după ce l-ai pus să examineze o dată, de două ori, un anumit „obiect”, ce are de făcut mai departe. Artificiul integrează gameplay-ul în poveste și atrage în același timp atenția asupra „decorului”. Decor, așa cum puteți vedea în pozele anexate recenziei, artistic și migălit, supra-valorificat de ciclul zi-noapte-ceață-ploaie-oameni-dispoziție care avansează odată cu povestea și nu te lasă să te plictisești pe parcursul unui adventure mult mai lung decât ai crede la prima, chiar și a doua vedere.

Ciclu zi-noapte-bla-bla are și rolul, elegant, de a te îngredi. O îngredire interesantă, implementată cu cap (în 90% din cazuri), care încearcă, la fel ca și „scurtăturile”, să ungă povestea în detrimentul unui gameplay care ar fi devenit, probabil, frustrant odată cu accesarea multipleror locații și obiecte de inventar ale jocului. Odată cu venirea nopții, de exemplu, nu prea mai are sens să colinzi prin sat pentru că toată lumea doarme, lucru subliniat și de erou. O limitare care ar trebui să îți dea destul de clar de înțeles că următorul pas trebuie făcut în locațiile abordabile în acel moment.

Contraste

Din păcate, atenția exagerată la detaliu (mulțumim) atât din punctul de vedere al sonorizării – până și scrisorile ne sunt citite, iar personajele, creionate cu grijă,

vorbesc vrute și nevrute – cât și al graficii – decorurile sunt schimbătoare, impresionante – nu face altceva decât să sublinieze prin antiteză monstruoșitatea numită animație. Persoana care a făcut „captura de mișcare” este cu 10 clase mai jos decât artiștii grafici și vocali. Și ce păcat! Atmosfera, creată cu pasiune și atenție, de multe ori apăsătoare, sau din contră duioasă, răutăcioasă, suferă enorm din cauza mișcărilor nenaturale ale eroului. În momentele în care personajele fac un schimb de obiecte, de exemplu, te va bufti invariabil râsul. Pe lângă faptul că personajele bagă mâna în buzunar și scot te miri

ce (o carte deschisă, o găleată...), schimbul se face spectaculos, ca și cum ai juca friptea cu persoana din fața ta. E ilar și dureros în același timp să vezi cum „smulgi” din mâna unei doamne psiholog medicamentele pe care ți le oferă - am crezut inițial că Darren vrea să-i tragă o palmă.



O discrepanță, mult mai mică e adevărat, poate fi observată și între personalitatea personajelor și puzzle-uri. Așa se face că munca scenaristului - care a ținut ca acțiunile și comentariile personajelor să aibă o strânsă legătură cu personalitatea și experiența lor de viață - e stricată de câteva puzzle-uri cretine. Darren apreciază total diferit o scrisoare a unui Papă din secolul al XIII-lea prin comparație cu preotul satului, așa cum vă puteți și imagina, dar pus în fața unui mecanism, se va aprinde și va începe să turuie, grație unei diplome în fizică cu care se mai mândrește printre fraze. Acum, pot accepta fără nicio problemă faptul că eroul e în stare să repare partea audio a unui detector de metale cu ajutorul unui radio, dar am impresia că sunt luat peste picior când un acumulator de mașină este fixat în vârful detectorului, pe principiul - „are nevoie de baterii ca să funcționeze”. Câte kilograme are o baterie de mașină? Fără a mai vorbi de „curenți”. Jocurile ne-au învățat să le trecem cu vederea inconsecvențele - precum buzunarele fără fund sau, în cazul de față, faptul că satul are un mic magazin universal de unde Darren ar fi putut cumpăra fără probleme câteva baterii - dar, în momentul în care încerci să dai veridicitate universului tău cu lecții de fizică, cum ar fi principiul de funcționare al unui pendul Newton-ian (foarte frumos explicat de altfel), artificiile, ca cel de mai sus, încep să deranjeze. Aș avea tendința să cred că cel care a făcut animațiile este unul și același cu cel care a creat puzzle-urile, dar aș exagera. În 75% din cazuri, puzzle-urile sunt de bun simț, ba chiar ingenioase și surprinzătoare - planta a trebuit să o „fumez” până la urmă, nu să o ud - deși întrebarea (altă inconsecvență general acceptată în jocuri): de unde știe eroul de ce obiect va avea nevoie pe parcurs? rămâne și aici fără răspuns.



Măcar producătorul are puterea de a râde de propria creație și-l mai pune din când în când pe Darren să se mire de ce cară cu el.

Nicvle, te-ai tâmpit? Povestea, unde-i povestea?!

Sunt un geniu. Am reușit să scriu mai bine de trei pagini despre un adventure fără a mă atinge de poveste. Mulți s-au cramponat de lentoarea cu care se mișcă sau de finalul oarecum dezamăgitor. Eu am găsit-o liniștitoare și inteligentă, fără a da pe afară de originalitate. Am apreciat faptul că producătorul și-a luat timpul necesar pentru a dezvolta personajele și locațiile și că a mutat în acest fel gameplay-ul în jurul acestora în detri-

mentul puzzle-urilor de inventar. Acțiunea a reușit să mă surprindă aproape de fiecare dată cu o normalitate dezarmantă. Ba chiar cu o evoluție de bun simț a personajelor și a reacțiilor lor. Foarte interesate de altfel de soarta ta. Fiul rătăcitor al nobilimii locale.

Povestea preia de fapt finalul părții a doua a seriei, fără a impune însă parcurgerea anticipată a acesteia (din contră aș putea spune, cu cât știi mai puține, cu atât este mai interesant), și-l aruncă pe Darren încă de la început în închisoare, sub acuzația de incendiere a castelului local. Aventura începe în momentul în care un necunoscut plătește cațiunea și ne vedem puși în postura de a ne dovedi nevinovăția, dar și de a găsi această persoană misterioasă care pare că ne vrea binele.



+

VERDICT LEVEL

+

creionarea personajelor

+

locațiile, ciclul zi-noapte

+

atenția la detaliu

+

animațiile

+

story-ul, dacă vă așteptați la minuni

+

unele puzzle-uri nerealistice

PE SCURT:

In acest moment, costurile de producție ale unui adventure adus la standardele cerute de comunitate sunt prea mari: aruncați o privire peste Shenmue, Heavy Rain și L.A. Noir, raportate la vânzări. Presimt că, odată cu noile console, genul se va trezi din morți. A...! B.M. III este de 8 numai dacă încă vă mai bucurați de jocuri fără a vă crampona prea mult de inconsecvențele lor.

8

Gen Adventure Producător Cranberry Production Distribuitor dtp ent. AG

ON-LINE www.blackmirror-game.de/start.html

CERINTE MINIME: Procesor 2GHz Memorie 1GB RAM (XP) / 2GB (Vista/7) Accelerare 3D 256 RAM VRAM

ALTERNATIVA FAHRENHEIT ȘI BLACK MIRROR II

Dacă finalul dezamăgitor este unul din fetele voastre, nu văd alte opțiuni posibile. În plus, puteți vedea de unde vin multe din ideile prezente în Heavy Rain și de ce drumul ales de Quantic Dream este răsunosul perfect pentru noia generație de jocuri adventure. Pe de altă parte, dacă B.M. III v-a prins, B.M. II nu va face altceva decât să vă deschidă și mai mult ochii asupra acestui univers interesant.

CAPSIZED

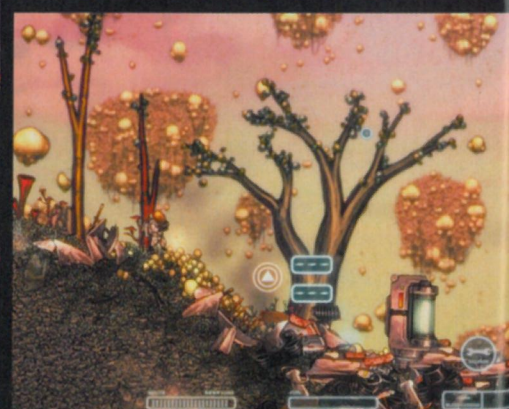


Plump Fiction

De când am aflat că Pluto e un bolovan înghețat, Marte e plină de praf, iar pe Venus nu plo- uă ca'n poezia lui Stănescu, așa cum m-a păcă- lit Bradbury (citiți The Long Rain neapărat), și nici extraterestrii nu se iubesc prin mansarde, Cosmosul par- că și-a pierdut din farmec. Parcă și inelele lui Saturn s-au blegit în ultimii ani. Pentru mine, Europa a rămas singu- rul punct de interes din sistemul nostru solar. Se presu- pune că preacinstitul și posibilintreținătoruldeviață sate- lit al lui Jupiter este acoperit de un ocean imens. Care este, la rândul lui, învelit de o crustă groasă de gheață. Decorul perfect pentru necurății sinistre și ascunse de proporții cosmice. Cică ar fi foarte probabil să existe viață pe Europa. Dar în timp ce unii caută bacterii în oceanul Europei, eu sper din tot sufletul să găsească o mătută de-a lui Cthulhu. Pentru că-mi plac Lovecraft, Clark

Ashton Smith, Ballard, Bradbury și o mică parte din SF-ul „pulp” al anilor '50 (acela cu lumi noi și ciudate și, dacă se poate, cu cefalopode inteligente). V-am băgat în ceață? Nu-i nimic, există o explicație. Când am auzit pentru pri- ma dată de Capsized, cea mai nouă (și cred că singura) is- pravă a canadienilor talentați de la compania Alientrap, mi-am imaginat un platformer dă... acțiune și explorare în stilul lui Metroid. Drept urma- re, am sărit călare pe el cu gândul că voi bate câmpii cu grație trecând în revistă platfor- merele din tinerețe (Metroid, Super Metroid, Exolon, Exile etc.). Plănuisem și un mic acces de nostalgie care i-ar fi uns la suflet pe ai bă- trâni. N-a fost să fie, căci după primele cinci minute de joc, primele lucruri care mi-au ven- nit în minte au fost nu alte jocuri ci... surpriza

... o istorisire a lui Clark Ashton Smith (The Immeasurable Horror) și singura povestioară SF a lui Lovecraft, „Între Zidurile din Eryx”. Recunosc, am o mică obsesie vizavi de Lovecraft și prietenii săi, dar Capsized chiar mi-a cauzat câteva flashback-uri cu lumile ciudate imaginate de Smith și Lovecraft.



Jungla lui Venus

Dar să o luăm cu începutul. Capsized este un plat- former/action 2D care te introduce în costumul unui as- tronaut proaspăt eșuat pe o planetă excesiv de misterio- asă. Plină de verdețuri și de chestii galbene sau verzui care mușcă. Unele nu mușcă, dar arată de parcă ar muș- ca. Pe scurt, ca într-un SF delicios de vechi și dulceag, te trezești cu racheta stricată pe o planetă ostilă. Atât de os- tilă încât ți se pun la dispoziție șapte tipuri de arme (înso- țite de un „grappling hook” fonic) pentru a „negocia” cu localnicii. De-a lungul a douăsprezece misiuni (eu m-am oprit la a unsprezecea, planeta este mult prea frumoasă pentru a o părăsi după doar trei, patru ore cât durează, din păcate, campania) faci tot posibilul pentru a scăpa cu zile de pe planeta cea arătoasă și dușmănoasă. În mate- rie de gameplay, Capsized este un platformer clasic, cu- mințel, care nu-și asumă cine știe ce riscuri de dragul ino- vației sau, dimpotrivă, al tradiției. Nu te rătăcești ca în Metroid (nivelurile sunt cam mici și destul de liniare, cu vreo trei excepții și nici ele majore), n-ai nevoie de re- flexele unui ninja pe steroizi, iar inamicii sunt destul de

ușor de păcălit (dacă termini cinci nive- luri fără să tragi un foc, vei fi răsplătit cu un achievement, deci se cam poate) sau de eliminat dacă ești tipul războinic. Pentru a condimenta puțin explorarea, există și nițică fizică (și câteva puzzle-uri care exploatează cu nesimțire legea gravitației), dar nimic ieșit din comun.

Una peste alta, am văzut și jucat platformere mai bune decât Capsized (nu multe, dar e bine să știți că există). În schimb, rar mi-a fost dat să văd un joc mai frumos. Nu degeaba am amin- tit la început de Lovecraft, Clark Ashton Smith, J.G. Ballard (în special The Drowned World) și Bradbury, căci doar în scrierile lor am mai întâl- nit asemenea peisaje de o frumusețe stranie. Recunosc fără rușine, grafica m-a ținut lipit de monitor și am ajuns să consider gameplay-ul doar un bonus. Mai târziu, când am reușit să mă dezlipeșc de joc și am decis că ar fi tim- pul să mă apuc de scris, am suspinat puțin cu gândul la un posibil side-scroller cu grafica și atmosfera lui



Capsized și gameplay-ul lui Metroid. Băi, ce minunăție de joc ar fi putut ieși dacă oamenii de la Alientrap ar fi fost mai mulți și mai hotărâți. Pe de altă parte, orice joc care îmi dilată pupilele și mă face să-l ridic pe Andrei de la birou din cinci în cinci minute ca să-i arăt o garofiță agățătoare carnivora sau o insuliță plutitoare băntuită de muscoli tentaculați își merită cei zece euro. Amin.

cioLAN

VERDICT LEVEL



- ▶ grafica
- ▶ direcția artistică
- ▶ atmosfera
- ▶ prea scurt

PE SCURT:

Am văzut și am jucat platformere mai bune decât Capsized (nu multe, dar e bine să știți că există). În schimb, rar mi-a fost dat să văd un joc mai frumos.

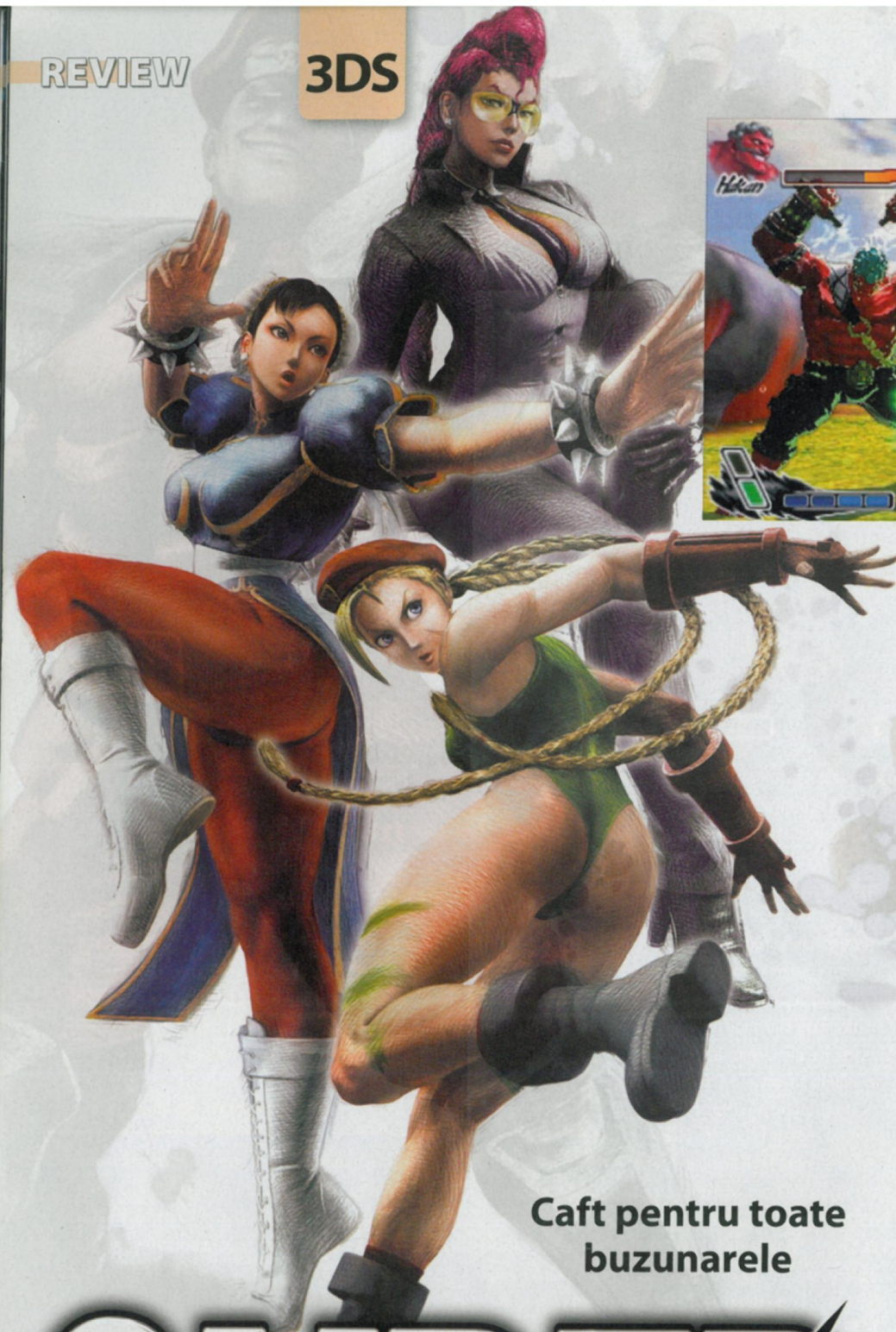
8

Gen Action/Platformer Producător Alientrap Games Distribuitor Alientrap Games Ofertant store.steampowered.com ON-LINE capsizedgame.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2.0 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 128 MB VRAM, DirectX 9

ALTERNATIVA SUPER METROID

O legendă între legende.



Caft pentru toate buzunarele



Mă simt dator să încep cu părerea pe care mi-am făcut-o despre noul gadget. Pe scurt, DS Lite pare o chinezărie ieftină într-o comparație calitativă cu noul 3DS, care, chiar dacă și-a păstrat dimensiunile, a luat ceva în greutate cu ocazia noilor componente stivuite-n carcasă. Noul stick își face treaba cel puțin la fel de bine precum cel de PSP, iar imaginile afișate de display-ul superior nou-nouț strălucesc prin claritate și culori. Am remarcat imediat și noua implementare audio integrată, cu un sistem surround care, pe lângă calitatea net superioară a sunetului față de versiunile anterioare, a reușit cumva să-mi confere o senzație plăcută de spațialitate. Într-un minijoculeț integrat, în care poți colecționa mutrele prietenilor și le poți împușca în voie, mi-am dat seama cât de bun poate fi senzorul de mișcare integrat, care permite să țiștești mișcând consola ca pe o armă reală - chestie care mă face să aștept shootere memorabile, cu un control sublim pentru proaspătul 3DS. Sistemul stereoscopic de camere foto-video de pe căpăcel nu m-a dat pe spate, mai ales din pricină că au o toleranță foarte scăzută la întuneric, așa că nu prea merită folosite decât pe lumină bună, în schimb, după o primă impresie destul de proastă, afișajul 3D m-a cucerit, taman datorită lui Super Street Fighter IV 3D Edition.

Dacă tot ne-ai micșorat, măcar fă-ne 3D!

Cum v-am plictisit deja cu review-uri atât pentru SFIV, cât și pentru varianta Super, nu voi mai trece în revistă gameplay-ul și specificul jocului. Important este că în translația către 3DS, avem varianta Super din care nu s-a pierdut absolut nimic. Dimpotrivă, se bucură de tot felul de adăugiri care nu fac decât să diversifice și să îmbunătățească experiența de joc, făcând din SSFIV 3D de departe (din satelit, mai exact) cel mai bun caft portabil pe care l-am văzut vreodată. Toți cei 31 de luptători sunt la locul lor, cu arsenalul complet de mișcări și costume alternative, ca și decorurile în care schimbă politețuri. Acestea din urmă și-au mai pierdut puțin din detalii, însă în toiul bătăliei, este absolut insesizabil.

Spuneam de SF că mi-a arătat mușchii tehnologiei 3D de pe noua consolă: ei bine, cu el mi-am încântat și obișnuit ochii cu implementarea Nintendo care îți forțează privirea până când ajungi să separi planurile, rezultând o senzație de spațialitate care nu necesită ochelari speciali. După o scurtă perioadă de acomodare, pe



deplin convingător, efectul m-a făcut să butonez jocul numai cu reglajul 3D dat la maximum, fără dureri de ochi sau de cap nici în timpul folosirii consolei, nici după ce-am băgat-o înapoi în buzunar. Ba chiar ai posibilitatea să butonezi dintr-o perspectivă specială, de peste umăr, care îngreunează intrucâtva cafteala, dar pune realmente în valoare cea de-a treia dimensiune.

Touch Fighter

Că tot am ajuns la cafteală, deși nu poate rivaliza cu un arcade stick, controlul pe 3DS este perfect funcțional și surprinzător de comod, atât din pricina cuplului dpad / stick pentru mișcare, cât mai ales mulțumită unui truc la care au apelat producătorii. Anume, ecranul tactil este împărțit în patru butoane, care pot fi asociate, pentru fiecare personaj în parte, cu orice mișcare sau combo din listă. Astfel, începătorii se pot distra fără să-și prindă



Super Combo	1	2
		Thunderbolt · H
Ultra Combo	3	4
		Machinegun Blow · H



Super Combo · H	1	2
		Hadoken · H
Ultra Combo	3	4
		Tatsumaki Senpukyaku · H



degetele-n butoane, în timp ce avansații pot muta rolul trăgăcelor laterale, incomod de folosit la cafturi pe orice controller, direct în continuarea butoanelor fizice de pe dispozitiv, pentru a avea la îndemână și Heavy Punch / Kick, bașca vreun combo care iese mai greu pentru un personaj anume. Deși unii ar putea spune că oferă un avantaj necinstit, în realitate, pentru multiplayer, poți pune condiția ca ecranul tactil să fie limitat la mișcări obișnuite, ceea ce anulează orice avantaj de acest gen.

Dacă partea de single are modulele Arcade, Versus, Training și Challenge-urile specifice fiecărui personaj în parte, multiplayer-ul aruncă pe tavă, pe lângă modul Vs direct o variantă Download&Play, pentru a putea lupta cu un posesor de consolă care nu are și jocul, una online (mi-a zis că „service not available in your country” ca și restul serviciilor online de 3DS, spre marea mea dezamăgire) și în sfârșit modul StreetPass, care adaugă o dimensiune de minijoc social fighter-ului. Nu am avut cu

cine să-l încerc, dar am înțeles că poți colecționa figurine ale adversarilor, făcându-ți o adevărată armată de luptători, personalizabili și pe care-i poți crește în nivel și ca atribute întocmai ca într-un RPG. Sună bine.

Una peste alta, nu prea pot găsi vreun cusur major nici consolei, nici acestui excelent titlu de promovare. În schimb, bat obrazul către Nintendo că nu aduc suport oficial pentru serviciile online și în țara noastră. La o adică, prețul consolei în România este întreg, de ce n-ar fi la fel și funcționalitatea?

Caleb

VERDICT LEVEL

- + transpunere fidelă și completă pe micul 3DS, ba chiar valoare adăugată
- + implementarea controlului tactil, personalizabil pentru fiecare luptător
- + scoate tot ce e mai bun din efectul 3D al consolei
- + serviciile online indisponibile în România
- + trăgăcele, dificil de folosit într-un fighter

PE SCURT:

Cel mai bun caft de consolă portabilă, copie 1:1 + 10 SSFIV, face dinste noi platforme mobile de joacă cu o implementare de excepție și utilizarea exemplară a resurselor 3DS și a noii funcții 3D. Păcat că gadgetul este atât de scump și că Nintendo nu ne bagă-n seamă țara pe online.

9

Gen Fighter Producător Dimps/Capcom Distribuitor Capcom
Ofertant INT Games ON-LINE streetfighter.com/us/sfiv3d

OPTIONS

SCORE

DWARFS!?

#Campaign

ARCADE

Codex

Base Defense

DWARFS!?

Sap'adânc!

Când noaptea se îngâna cu ziua, iar astenia de primăvară tocmai începea să dea într-o confortabilă depresie estivală, am îndrăznit să contemplan climatul economic ostil care m-a determinat să vin cu RAM-ul de acasă când vreau să joc Shogun 2 la redacție. După trei ore de contemplare sănătoasă (cu mici pauze pentru țigară și planuri de viitor) și alte patru de Phillip K. Dick, am ajuns la sănătoasă concluzie că e mai bine să cari tehnologie de acasă la muncă (și nu invers, cum se întâmplă în vremurile bune) decât să cari un târnăcop și să sapi adăposturi antiatomice pentru un război care se încăpățânează să întârzie. Sau era o autostradă. Sau un beci pentru cele patruzeci de fecioare promise de vărul Mustafa dacă sap puțin pe sub Casa Poporului? Naiba să le ia de realitate, poate Dick chiar are dreptate, eu sunt rolul imaginației fecunde a unui miner cu o pasiune nesă-

nătoasă pentru antracit, uraniu și ciuperci, iar tot ce scriu acum se va pierde fără urmă în chioșcurile cu program flexibil din subconștientul productivului săpător. Complicat. În fine, imaginar sau nu, parcă e mai bine la LEVEL decât la sapă. Mai ales atunci când realizezi că poți evita asemenea crize existențiale (și pe Mister K, dar nu recomand) ocupându-ți mintea fertilă cu un time-waster/puzzle îndobitocitor (în sensul bun) care îmbină cele două ocupații străvechi: joaca și sapa.

**Cad stânci de fier
În lupta dusă de brigadier**

Așadar, spre prânzișor, după o noapte de nesomn, am pus mâna pe Dwarfs!? (sunt ușor confuz, dar asta e titlul complet). Și iată-mă proaspăt instalat în fotoliul di-

rectorial al unei OSNGPPBA (Organizație Subterană Non-Guvernamentală Pentru Profit și Bunăstare Auriferă), având în subordine o brigadă de vajnici mineri păroși de talie mică și mijlocie. Preț de vreo câteva ore, asemenea brigadierului-supraom din poveștile moralizatoare comuniste, am smuls bogățiile naturale din măruntăiea pământului alături de ortacii mei bărboși și ne-am războit cu ultimele vestigii verzi și cocoșate ale vechii

orânduiri burghezo-nihiliste a adâncului.

Cum spuneam și mai sus, Dwarfs!? este un joculete de strategie cu miros de puzzle în vana străvechiului Diggers (un fel de Lemmings cu mineri, poate voi scrie despre el la un Retro viitor). Pe scurt, primești în gestiu-ne un outpost subpământean care generează mineri dwarfi. Minerii nu pot fi controlați în mod direct și o ard de capul lor prin subterană (generată aleatoriu) și, în general, sapă pe unde apucă. În cazul optim dau peste un zăcământ bogat sau pătrund curioși într-o peșteră dol-dora de comori. Aurul curge, achievement-ul vine, toată lumea e în culmea fericirii. În cazul mai puțin optim, peștera care sperai că îți va aduce o pensie măricică și o bătrânețe în lux și trândăvie adăpostește un lac subteran care, lăsat de izbeliște, îți va inunda galeriile cu tot cu săpători. Când nu e apă, e lavă, iar când nu e lavă, e o satană lacomă care îți înghite lucrătorii. Înainte să strigați cuprinși de uimire „ce screensaver meseriaș, Ciolanel!”, ar trebui să știți că jucătorul nu e doar un spectator pasiv. Lucrătorii pot fi convinși să sape în direcția

dorită de voi. „Indicațiile” (practic câteva linii trase cu șoarecul prin peșteră) costă și voi trebuie să decideți când e cazul să vă bazați pe liberul arbitru al palmașilor și când e mai indicat să investiți ceva bănuți ca să ajungeți cât mai rapid la un zăcământ bogat. Mai puteți construi mici barăci, de unde puteți recruta soldații necesari atunci când săpătorii desco-

peră un trib de goblini, o familie fericită de păienjeni supraponderali sau bărlugul unui boss îndrăcit. Și cam atât. Dwarfs!? e un joculete simplu și, în maximum o oră (în modul arcade puteți specifica la început durata unui joc), puteți descoperi cam tot ce are modul arcade de oferit în materie de management minier. Dacă nu vă lăcomiți și îl jucați în sesiuni scurte, între două rapoarte sau, de ce nu, până se instalează The Witcher 2, veți obține maximum de distracție. Posibil să vă prindă mai strâns dacă vânați achievement-uri.

Când vă saturați de minerit, puteți încerca modul Base Defense, un tower defense clasic și drăguțel. Cu schepsis: labirintul este creat de un dwarf care sapă drum de la portalul care spawnează monștri până la out-post. Lăsat de capul lui, piticușul încearcă să găsească cel mai scurt drum către outpost, ceea ce știm cu toții că este un mare „AȘA NU” al oricărui tower defense cinstit. Labirintul trebuie să fie... labirintic, nu o diagonală neno-

rezistați cât mai mult cu ajutorul celor opt tipuri de turnulețe din dotare. Frumos, dar și acest mod își cam pierde farmecul după ceva timp, mai exact atunci când reușiți să descoperiți formula perfectă care te va ține în viață cel puțin două ore. Moment în care intră în acțiune câteva moduri bonus, care mai prelungesc puțințel durata de viață a micii comunități subterane. Cumulat, cred că puteți obține vreo 10 ore de distracție casual alături de scunzii mineri, ceea ce mi se pare de bun simț pentru un joculete de 9 euro. Ce mă zgândăre pe creier este că se putea mai bine. Și mai mult. Cu puțin efort, Dwarfs!? putea fi un joculeț de talia genialului Plants vs Zombies, pe care Caleb îl butonează ca disperatul pe aici (pe PC și DS). Așa rămâne doar un casual drăguțel, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cărciumă-cu-internet. În opinia mea, își merită cei nouă euro (dacă vă prisosesc), dar devine un must buy doar la o reducere.

ciolAN

VERDICT LEVEL



- ▶ dwarfi
- ▶ amuzant
- ▶ base defense
- ▶ prea simplu

PE SCURT:

Un casual drăguțel, amuzant, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cărciumă-cu-internet.

Gen Strategie/Puzzle Producător Power of 2 Distributor Inpwise Interactive
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE dwarfs-game.com

CERINTE MINIME:

Procesor 1.7 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerează 3D 128 MB VRAM, DirectX 9

ALTERNATIVA PLANTS VS ZOMBIES

Plante contra zombie. Ce-ți-ai putea dori mai mult?

7.5



DEAD MEETS LEAD

... și dacă nu înghiți plumb, faci scorbut?

De când cu febra achievement-urilor, am căpatat sănătosul obicei ca, atunci când îmi pică pe mână un joc cu așa ceva, să le studiez cu atenție și să răscolesc poftă atunci când văd că sunt răsplătit cu !PUNCTEE! că m-a dus capul să dau dublu clic pe executabilul jocului. Dead Meets Lead are și el achievement-uri ca orice joc care se respectă. Primești achievement-uri pentru 70 de zombi făcuți una cu pământul în doar 10 secunde, pentru 1 000 de kill-uri, pentru 5 000, pentru 10 000, pentru 20 000, the usual business, cum ar zice englezul. Mai sunt câteva care îmi scapă, dar ce mi-a atras atenția înainte să mă apuc de joc a fost „Going Crazy and Loving It”. And KKKKKRAZY I went! Pentru că buclucașul achievement i se arată doar perseverenței care reușește performanța de a relua de 50 de ori (consecutiv!) un nivel. Fără să îl termine. Atunci am răs. Acum mai am cinci încercări și E AL MEU! Numai al meu! Muahahahahahahahah!!!!

Vlad meets Dead

Dead Meets Lead este un hack and slash cu mulți zombi și un pirat. „Mulți zombi” înseamnă că poți căpăci în jur de o mie în prima jumătate de oră. Piratul e numai unul și, în ciuda perucii antiglonț, va încasa măciuceala vieții lui dacă își închipuie că Dead Meets Lead e o plimbărică lejeră prin parc sau „Diablo 2 pe Hell” în limbaj de specialitate. Și eu am fost luat prin surprindere. Așteptându-mă la un tutorial lin, molcom, ca pentru un zombi modern cu căști și ochii injectați, am reușit să dau colțul în exact cincisprezece secunde. După ce m-am pregătit spiritual de măcel, am amănat inevitabilul cu

vreo 30 de secunde. Într-un final, am intrat în ritm și am dovedit nenorocitul ala de nivel. Greu, tată. Și să vă spun de ce. Personajul principal, Căpitanul Fără Nume, un ex-pirat (și viitor expirat dacă zombi au un cuvânt de spus, hăhăhă) naufragiat pe insula El Mirando, un paradis al morților vii, nu e chiar clasicul erou de hack and slash modern. Nu crește în nivel, nu capătă noi abilități și este fragil rău. Nemorții nu lasă în urmă 1 000 de armuri, grende cu fragmentație și puști de asalt, poțiuni de viață nu la marginea șanțului și muniția pentru potențialul pușcoci e destul de rară, iar atunci când o găsești, nu-ți prea vine să te bucuri, căci asta înseamnă de obicei un val imens de zombi și peste 80% șanse să dai colțul pentru a zecea oară.

Singurul avantaj al piratului minune este rage-ul, o „resursă” care se acumulează pe măsură ce tai nemorți. FURIA poate fi păstrată, ceea ce înseamnă bonusuri la viteza de atac și damage, sau poate fi cheltuită pe singurele două atacuri speciale (cel ranged, presupunând că ai plumbi, sau cel melee). Când nu ataci, rage-ul scade, deci nu e prea indicat să te ții prea mult timp departe de hoarda morților vii plănându-ți atacul. Drăguț, de multe ori chiar stai pe gânduri dacă e mai indicat să ții cu dinții de rage în speranța că următorul val te va prinde în formă sau să îi pocnești în numele Tatălui cu atacul special. În „misiuni” câștigiți arginți pe care îi puteți cheltui pe una dintre cele trei arme melee. Dacă flinta de la început nu vă mai satisface, există și o selecție de cinci pușcoace, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Și cam atât, căci Dead Meets Lead e

un joculeț prea puțin complex, care cred că s-a bazat foarte mult pe formula „pirati vs zombi” (atrăgătoare, ce-i drept, căci dacă nu erau pirati și zombi în joc, nu-l butonam mai mult de o oră) și ceva mai puțin pe elementele care au consacrat genul hack and slash. Asta nu înseamnă că Dead Meets Lead merită aruncat la coșul de gunoi al istoriei. E destul de ieftin (șapte euro), nu e chiar atât de brainless cum l-am considerat la început (pe alocuri chiar se întrezărește o inteligență malefică), iar un om



cu timp liber și/sau răbdare în mod sigur va găsi suficiente motive să vâneze achievement-ul cel cu 20 000 de dihanii omorâte.

cioLAN

VERDICT LEVEL

- zombi
- piratul
- măcel crâncen
- titlul
- foarte frustrant pe alocuri
- prea puține „cărige”

PE SCURT:

Mă așteptam la mai mult de la un joc cu zombi și pirati, dar dacă vă plictisiți și credeți că sunteți prea calmi, încercați-l.

7

Gen Hack and Slash Producător Keldyn Interactive Distribuitor Keldyn Interactive Ofertant deadmeetslead.com ON-LINE deadmeetslead.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2.0 GHz Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 256 MB VRAM, Shader 3.0

ALTERNATIVA ZOMBIE SHOOTER

Shooter izometric cu zombi într-un decor modern. Cu mai multe arme și mai puțini dușmani.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA **10%** REDUCERE*

<p>Editura Nemira</p> <p>ISTORIA LECTURII</p> <p>44.91 / 49.90</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>RAYMOND CHANDLER</p> <p>35.91 / 39.90</p>	<p>Editura Polirom</p> <p>DORIS LESSING</p> <p>58.46 / 64.95</p>	<p>Editura Humanitas</p> <p>Străzi vechi din București de azi</p> <p>58.50 / 65.00</p>	<p>Editura Humanitas</p> <p>NEAGU DJUVARA</p> <p>42.30 / 47.00</p>
<p>Editura Nemira</p> <p>Eleganta</p> <p>60.21 / 66.90</p>	<p>Editura Humanitas</p> <p>Femeia din amiază</p> <p>31.50 / 35.00</p>	<p>Editura Litera</p> <p>VAL McDERMID</p> <p>35.91 / 39.90</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>Jocul adesei</p> <p>31.41 / 34.90</p>	<p>Editura Humanitas</p> <p>Dimu PILLAT</p> <p>35.10 / 39.00</p>
<p>Editura Nemira</p> <p>Fernando MORAIS</p> <p>53.10 / 59.00</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>STEPHEN KING</p> <p>79.11 / 87.90</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>MISTERELE TEMPLIERILOR</p> <p>20.61 / 22.90</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>ROMANTISMUL GERMAN</p> <p>53.10 / 59.00</p>	<p>Editura Nemira</p> <p>JOHN DOR PASSOS</p> <p>44.91 / 49.90</p>

Detalii pe www.chip.ro/librarie,
pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003,
*oferta valabila in limita stocului disponibil

ACTIVISION®

RIVER RAID™



COPYRIGHT: ACTIVISION 1982/1984

DESIGNED BY /PAR
CAROL SHAW
ADAPTED BY /PAR
SOFTWARE CONVERSIONS LTD



GAME 1 E 1/2 F BRIDGE 1
P1 0000270 HI 0000000

Program: RiverRaid

Crește inima în mine când văd cum gigantul Industriei își apără vechile proprietăți intelectuale cu o înverșunare demnă de o cauză mai bună. Iau doza lunară de Spectrum de pe site-ul www.worldofspectrum.org, un site doldora de vechituri utile și mai ales legate. Din când în când, să zicem atunci când ți se face dor de un Spellbound Dizzy, vei afla cu stupeoare că unii publisheri aflați încă în viață (Codemasters, Activision) țin cu dinții până și de o „stărpitură” de câțiva kilo și nu au acordat mirificului site/muzeu dreptul de a distribui un joc de care au auzit doar gamerii bătrâni și avocații companiei. Este și cazul lui River Raid, distribuit pe vremuri de către Activision. Pot juca o mie de variante flash sau remake-uri gratuite, dar dacă vreau să mă comport ca un adevărat semi-elitist (adevăratele elite au APARATUL, nu recurg la emulatoare ca fakerii) și să-l butonez într-un emulator pentru un eventual Retro din luna iunie, sunt obligat să recurg la aceleași metode care mi-au asigurat o copilărie de gamer. The high seas...

River Raid era un arcade portat pe Spectrum, care înfrumuseța sala de jocuri din tabăra Tuzla. Unde, mulțumită aventurii aviatice pe râul fără de întoarcere, am ratat singura mea șansă de a mă întoarce bronzat de la mare. Ceva mai târziu, când am dat taberele cu săli de jocuri electronice pe corturile cu gândaci, am descoperit efectele terapeutice ale alcoolului consumat la umbră, pe terasă, și adio bronz estival. Dar înapoi la râul de pe râu. Apărut inițial pentru consola Atari 2600 în 1982, River Raid a fost portat pentru Spectrum abia doi ani mai târziu, în 1984, tradiție care s-a păstrat până în ziua de azi. Un adevărat deschizător de drumuri, River Raid a fost primul joc video luat în colimator în Germania Federală, de către fostul Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (în traducere liberă Departamentul Federal pentru Documente Dăunătoare Persoanelor Tinere) și declarat ca fiind ... dăunător. Minorilor.

D BREAK - CONT repeats, O1

Citez: „Minorii vor intra în rolul unui luptător neînduplecat, un adevărat agent al distrugerii (...). Jocul oferă copiilor o educație paramilitară (...). Expunerea prelungită duce la crampe musculare, furie, agresivitate, gândire dezordonată și dureri de cap.” River Raid a rămas extrem de dăunător minorilor refugiați până în 1989, când a devenit dăunător și pentru cei din Est, reușiti astfel cu frații lor întru cenzură. Treisprezece ani mai târziu (2002), un publisher pornit să obțină ceva profit din hiturile optzeciste a reușit să convingă Sfânta Comisie că educația paramilitară oferită de River Raid a pornit de la premisa total greșită că avioanele se pot controla cu trei taste și, astfel, nu are o aplicație în lumea reală. Comisia s-a ținut tare, dar cum în cei douăzeci de ani de existență River Raid n-a reușit să convingă nici măcar un minor să fure supersonicul din garajul familiei și să semene haos și deznădejde pe Rin, ze germans au fost nevoiți să cedeze, iar River Raid a fost declarat „Free for all ages” și vândut într-o compilație pentru PlayStation 2. Desigur, prin '90, când am pus mâna pe el și eram doar un alt... entuziast la Tuzla, cu pielea albă ca brânza dietetică, iar Germania era un mit, nu cunoșteam aceste detalii succulente și m-am bucurat de el ca orice alt puș-tiulică. Mândru nevoie mare că se dă cu avionul pe râu. Un râu ca toate râurile patriei, cu elicoptere, crucișătoare și tancuri la mal.

O OK, O1

CANNON



War never been
so much fun

FODDER

S-a dovedit că nimic nu atâță mai mult curiozitatea tânărului gamer decât un scandal bine organizat. Așadar, pentru a vă capta atenția, voi deschide rubrica Retro cu un preacinstic scandal care a avut loc prin 1993 în Marea Britanie. Vedeți voi, iureșurile mediatice care au implicat un joc video n-au fost patentate de Grand Theft Auto. Originile lor se pierd în negura istoriei și se presupune că prima victimă a presei preistorice a fost inventatorul șahului, omorât cu pietre de o mulțime infuriată că albul din tribul dușman mută primul, deși dreptatea se află clar de partea tribului negru. Călătorim câteva mii de ani în viitor și ajungem în 1993, în Marea Britanie, unde Sensible Software a îndrăznit să scoată un joc de război la doar 8 decenii după Marele Măcel. Înculpatul se numea Cannon Fodder și putea fi recunoscut după umorul ușor tragic, gameplay-ul genial și, mai important, floarea de mac de pe copertă. Deși orice individ cu mintea întreagă ar fi detectat satira crâncenă la adresa pierderii inutile de vieți omenești, toate privirile s-au oprit asupra nevinovatei flori (care, într-un final, a fost îndepărtată de pe cutie, dar poate fi admirată în întreaga ei splendoare pixelată în title screen). Întâmplător sau nu, macul era simbolul Legiunii Regale Britanice, o asociație importantă de caritate înființată în 1921 de către câțiva veterani britanici ai Marelui Război. Într-un act de sfidare supremă, revista Amiga Power a decis să-și ornameze coperta numărului 32 cu Sfântul Mac, fapt care a atras atenția unui tabloid (scârbit de violența excesivă redată în 256 de culori) și, implicit, a Legiunii. Jocul a fost declarat un afront la adresa veteranilor de război, pe motiv că trivializează sacrificiul milioane de soldați care și-au găsit sfârșitul în tranșee. Din rațiuni comerciale, revista a modificat coperta, iar publisher-ul jo-

cului i-a urmat exemplul și a înlăturat buclucașă floare de pe coperta jocului. Impactul social a fost, ca de fiecare dată, același. Jocul a fost interzis în Germania, în toate colțurile lumii, oameni care n-au jucat Cannon Fodder au măcelărit alți oameni care n-au jucat Cannon Fodder, nigerienii și-au văzut în continuare de scrisori și s-a stabilit odată și pentru totdeauna că violența virtuală scoasă din context e mult mai degradantă decât cea reală pusă în context. Războiul a rămas la fel de amuzant, mai ales când apeși pe butoane, desenezi săgețuțe roșii și încercuiești dealuri cu markerul pe hărțile tactice. War never been so much fun...

„The Jungian thing, sir!”

După toată poliloghia de mai sus, sigur vă închipuiți că bestia cu chip de joc video pre nume Cannon Fodder



HEROES IN VICTORY

Mission 1



Jools



Jops

este o făcătură propagandistică de prost gust care glorifică violența și războiul. Nope. În cuvintele autorilor: „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way.” Este un joculete bestial și provocator de dependență (cu un puternic mesaj antirăzboi, în caz că nu s-a prins nimeni), în care tu, un umil ofițer din tabăra Verzilor, primești în custodie câteva kilograme de carne pixelată de tun, iar datoria ta e să elimini orice Albastru care îți intersectează câmpul vizual în timp ce mășluiești cu mouse-ul printr-un peisaj superb. Nu ți se oferă un background, nici măcar nu știi dacă porți lupta cea bună sau dacă ești separatistul ticălos care e dator mass-mediei cu o mie de morți violente. Îți faci treaba, îndeplinești obiectivele stabilite la începutul misiunii, încerci să depășești cu succes o serie de obstacole puse în cale de designerii de nivel și treci la misiunea următoare cu un sentiment de împlinire și satisfacție. Cum se întâmplă de obicei în jocurile video. Sau la seminarul de analiză matematică, dacă te pasionează subiectul.

Ce mi se pare fantastic la Cannon Fodder este că,



deși nu ți se dă aproape niciun motiv să îți ții soldații în viață între misiuni (avansează în grad, dar asta nu modifică cu nimic capacitatea de luptă, e doar o chestie de e-peen), în mod sigur vei relua un nivel doar pentru că Ubik, cel pe care l-ai cunoscut încă din a doua misiune, a devenit obiceiul după ce a călcat pe o mină din cauza neatenției tale. În principiu, singura condiție e să termini jocul înainte să ți se termine rezerva de recruți, ceea ce nu e imposibil având în vedere că ai la dispoziție peste 200 de omușori gata să-și dea viața pentru idealurile nobile ale Liderului Verde și Nevăzut. Dar nu vei dori să consumi răcani pe bandă rulantă, și asta le-a scăpat din vedere detractorilor. Pentru că fiecare recrutar din cei două sute și ceva de pixelați trasi la indigo a fost botezat. Nu sunt anonimii din Command and Conquer, sunt Jools, CJ, RJ, Ubik, Hector, Tosh, Elroy, Salami și așa mai departe. Și, vorbesc din experiență, ți se rupe inima când veteranul Jools dă colțul doar pentru că nu te-a dus capul să încropești un plan mai de Doamne-ajută. Sau nu ai fost îndeajuns de rapid. În caz că uiți de zecile de soldați pe care nepriceperea ta i-a băgat în groapă (mare atenție cu grenadele, nu de puține ori acoperișul zburător al unei foste barăci mi-a strivit jumătate din squad, trebușoară preluată și de Z), între misiuni, în spatele cozii din fața oficiului de recrutare tronează o mândrețe de deal pe care, dacă nu ai grijă, îl vei acoperi cu mormintele celor căzuți. Iar în background rulează o melodie tristă care numai la glorie și victoria națiunii nu te duce cu gândul. Dacă stau să mă gândesc, când eram mai mic și mai impresionabil, parcă mă simțeam prost că nu mă joc Tetris sau alt joculeț în care nu mor oameni din cauza mea. Contrastele (intenționate, nu cred că trebuie să explic cui va care nu lu-



crează la un tabloid cum funcționează satira) din Cannon Fodder m-au dus automat cu gândul la dialogul dintre Joker (cel cu semnul păcii pe piept și Born to Kill pe cască) și sergentul de instrucție din Full Metal Jacket. The duality of man. The Jungian thing, sir.

Pe de altă parte, în timpul misiunilor, războiul era cu adevărat fun. Și nu la modul „hăhăhă ce fain i-au zburat picioarele ăluia!”, ci în sensul în care un joc video poate fi fun (adică varietate, gameplay atractiv, dificultate, level design inteligent etc.) și provocator. După Syndicate, Cannon Fodder este cel mai bun action-strategy pe care l-am butonat în „tinerete” și, pentru mine, e la fel de atractiv ca acum 10 ani (il reiau regulat, o dată la câteva luni, mai ales de când am putut juca versiunea de Amiga pe WinUAE). Recomand cu mare căldură versiunea de Amiga (merge brici pe emulatorul WinUAE și nu are nevoie de setări spe-

cial). Personal mi se pare că versiunea de Amiga arată ceva mai bine, dar nu mă credeți pe cuvânt, poate e nostalgia de vină și faptul că am tânjit după un Amiga când eram kinder. Muzica și sunetul, în schimb, sunt net superioare versiunii pentru DOS (pe care o puteți cumpăra de pe Good Old Games împreună cu sequel-ul, Cannon Fodder 2). De exemplu, melodia clasică „War never been so much fun” (cu versuri și instrumentație de Doamne-ajută) o veți regăsi doar în intro-ul versiunii pentru Amiga. Așadar, după ce terminați Magicka Vietnam, instalați emulatorul de Amiga și dezlănțuiți-vă cu jocul care i-a inspirat pe suedezi. „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way.”

cioLAN



Occultism the Gathering

CALL of THULHU THE CARD GAME

Cred că e al treilea sau al patrulea articol în care vorbesc despre un joc bazat pe operele lui Howard Phillips Lovecraft. Ceea ce înseamnă că, dacă le adăugăm și pe ale lui Cioli, e al infinitulea care apare în LEVEL, deci o să sar peste partea introductivă și o să intru direct în mijlocul subiectului.

Exact ca A Game of Thrones (la care sper că ați început să vă uitați) de luna trecută, Call of Cthulhu e un card game inspirat din Magic the Gathering și, tot ca A Game of Thrones, are o cutie mult prea mare pentru conținutul acesteia, deoarece Fantasy Flight Games vor neapărat să nu mai am loc pe dulap.

Deschiderea cutiei a fost întâmpinată de către mine cu o grimasă sceptică. Formatul, tipurile cărților și cam totul arăta identic cu A Game of Thrones și imediat am suspectat Fantasy Flight de a fi făcut o Zygă, adică să publice același joc cu alt skin. Asta până am intrat un

pic în reguli și am observat că similaritățile sunt doar la nivel de concept, jocul în sine fiind complet diferit.

Prezentare non-euclidiană

După cum am spus la început, majoritatea conținutului cutiei e inutil. Există o tăbliță pe care trebuie puse niște cărți și bucățele de carton, dar la fel de bine le poți pune pe... nu știu... masă? Podea? Canapea? Orice suprafață fizică?

Alt element de care teoretic mă puteam lipsi e modul de a marca faptul că o resursă a fost folosită. Aceasta se face plasând pe ea o statueta micuță de 5 centimetri. Așadar, teoretic, puteam face asta și fără șase statuete micuțe și detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu. Pe de altă parte, acum am șase statuete micuțe și detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu.

Lăsând toate astea la o parte, rămân cu cărțile... ai

Cthulhu spune că nu ai voie să folosești resursa asta



Shub Niggurath și Cthulhu. Friends Forever



câteva cărți cu evenimente care sunt trofee pe care le acumulează jucătorii, două pachete mici de cărți neutre și încă șapte pachetele reprezentând câte o facțiune. Acesta e doar un starter, jocul beneficiind de mai multe expansii.

Facțiunile disponibile sunt ca și culorile din Magic the Gathering, pentru cunosători, dar ceva mai multe. „Agenția” e formată din băleții buni: investigatori, detectivi, polițiști, toți antrenați să lupte împotriva ororilor lovecraftiene. Sindicatul ar fi la polul diametral opus într-o lume reală, fiind format din interlopi de toate felurile. A treia facțiune „bună” ar fi ficționala Universitate Miskatonic din și mai ficționalul Arkham al lui Lovecraft. Celelalte patru facțiuni sunt ale Anticilor și servitorilor lor. Hastur, Regele în Galben; Yog Sotth, Cheia și Poarta (și multe alte nume); Shub Niggurath, Capra Neagră a Pădurii și nimeni altul decât Cthulhu, Serios-E-Cthulhu-Nu-Mai-Are-Nevoie-De-Subtitlu.

La începutul fiecărui joc, fiecare din cei doi jucători alege unul din pachetele de cărți neutre și două facțiuni cu care să joace. Fiecare combinație diferită are un stil diferit de joc și modalități variate de a atinge victoria.

Pachete peste Innsmouth

Scopul jocului e de a acumula trei cărți eveniment. Fiecare dintre ele are un efect pe care cel care o „cucește” îl poate invoca în momentul în care câștigă una. Jocul începe cu trei cărți expuse, iar fiecare jucător pornește cu trei „domenii”, care sunt locurile în care poate acumula resurse. Jucătorul trage opt cărți, alege trei care trebuie alocate câte una fiecărui domeniu, apoi trage din nou trei cărți și jocul poate să înceapă.

Prima fază a fiecărei ture e cea de refacere în care se pregătesc personajele folosite în tura precedentă, un personaj „nebun” poate fi vindecat, iar resursele devin disponibile din nou. Fiecare jucător trage două cărți pe tură.

În următoarea fază, jucătorul decide dacă mai vrea resurse. O singură carte pe tură poate fi atașată unuia din domenii și transformată în resursă. Apoi pot fi jucate cărți. O carte are un cost și un efect. Cărțile care sunt și personaje mai au putere și o serie de iconițe care arată în ce tipuri de lupte poate participa. Costul unei cărți se plătește folosind un singur domeniu. Nu se pot plăti cărți mai scumpe cu două domenii mai mici. Deci pentru o carte a Agenției care costă patru resurse trebuie folosit un domeniu care are cel puțin patru cărți atașate, dintre care cel puțin una să fie din această facțiune. Unele cărți sunt mai pretențioase și cer ca tot costul lor să fie plătit cu resurse din facțiunea respectivă.

Faza cea mai importantă este cea de luptă în care fiecare jucător decide ce cărți eveniment va ataca și cu ce creaturi. După aceasta, celălalt jucător decide dacă vrea să blocheze și decide cu cine. Apoi se întam-



plă grosul acțiunii.

Se ia fiecare eveniment în parte. Primele lupte sunt cele de terorizare. Dacă există personaje cu iconița respectivă, cel care are cele mai multe este câștigătorul. Jucătorul care pierde trebuie să aleagă un personaj implicat în acea luptă, care va înnebuni (e întors cu fața în jos și pierde orice fel de abilitate).

Luptele clasice sunt următoarele. Se numără iconițele care reprezintă asta, iar cel care pierde trebuie să alocă un număr de „răni” personajelor participante (majoritatea personajelor au doar un punct de viață).

Luptele oculte urmează, iar efectul lor este de a ridica înapoi în picioare un personaj folosit deja ca atacator, acesta putând acum să apere pe tura adversarului. Ultima luptă e de investigare. La finalul acesteia, câștigătorul va adăuga un succes la evenimentul disputat.

La final, se numără puterea totală a personajelor care au atacat, iar dacă e mai mare decât a personajelor din apărare, atacatorul mai primește un succes și unul

Fthagn!



aditional dacă apărătorul nu a blocat sau toți blocatorii au murit ori au devenit nebuni. Un eveniment se câștigă la cinci succese.

Ca să exemplific: Să spunem că X atacă folosind un monstru de 5 putere care are o iconiță de Teroare, trei de Combat și una de investiga-re. Y apără cu două personaje, unul de 2 și altul de 3 putere, fiecare cu două simboluri de Combat. X câștigă evident lupta de Teroare, iar Y alege să îi înnebunească personajul cu putere 2. Apoi la Combat, X câștigă din nou, având mai multe

simboluri relevante, iar Y își omoară celălalt personaj. În acest moment, Y nu mai are niciun punct de putere în apărare, așa că X va câștiga un succes pe faza de investiga-re, unul pentru că a câștigat lupta și încă unul pentru că Y nu are nimic în apărare.

Turele se repetă până când unul din jucători câștigă. Și... asta e. Am rămas plăcut surprins de Call of Cthulhu, pentru că, spre deosebire de A Game of Thrones și alte boardgames, un joc durează în jur de 20 de minute, deci e foarte lejer de jucat oricând și îl recomand cu siguranță oricui pasionat de boardgames, Lovecraft sau ambele.

Pentru că primiți statuete cu Cthulhu.

TARABADEJOCURI.ro

Paul Policarp

Pentru catalogare mai ușoară



VREAU SĂ FAC UN JOC!

O să iau o pauză de la tehnologie și metodologie ca să povestesc niște lucruri interesante despre viața de designer în general, despre cum rămâi pe drumuri, cum te angajezi, cum iar rămâi pe drumuri etc. Majoritatea celor care intră în industrie nu au nici cea mai vagă idee în ce se bagă. Gândiți-vă de fapt ce e industria asta, adică e cea mai „neserioasă” latură a producției de software. Dacă vrei să „faci ceva cu viața ta” nu intri în industria de jocuri video că te râde lumea și toți amicii tăi programatori care vor câștiga mii de euro pe lună o să se uite fie lung, fie cu milă la tine (nu, nu e cazul meu).

Voință

Dar știu, ție nu-ți pasă pentru că tu vrei să faci jocuri. Ai avut contact cu jocurile de la „n” ani și nici nu te imaginezi făcând altceva. Ca să nu mai zic că probabil ai și o idee super tare de joc. Ceea ce îți dă încredere și te face să te simți puternic și invincibil. Toate aceste lucruri te vor duce invariabil la poartă la Ubisoft sau Electronic Arts Mobile sau altele de prin România/București, unde vei aplica ca tester. Evident, nu Internal QA, ci doar QA normal, bazal. Se știe că în general companiile mari angajează testeri când au nevoie, plătiți studențește, pentru un anumit proiect, după care sunt trimiși acasă când proiectul e gata. Totuși, în anumite situații, unii dintre noi/voi, testerii, reușesc să arate că sunt foarte deștepți și se pot trezi pe o listă pentru posibili angajați. La un

moment dat, când unele posturi se vor elibera invariabil sau compania se va extinde, CV-urile celor care au avut de-a face cu compania vor avea, cel mai probabil, prioritate. Însă NU în fața unui om cu experiență.

Experiență

Știți ce înseamnă experiența de designer în ziua de azi? În general cel puțin un titlu serios lansat pe piață, creat cu o companie serioasă, pentru un publisher de prestigiu. Asta poate să însemne un titlu AAA sau nu, depinde de ce-ți trebuie. Cu doar un titlu în listă însă, nu are niciun sens să te chinui să ajungi la o companie ca CCP de exemplu. Ca programator ai șanse, ca designer niciodată. Ai nevoie de mult mai multă experiență, uneori cerându-se și 5 - 10 ani de muncă în domeniu și cel puțin 3 titluri AAA lansate aparținând unui gen specific care au și luat o notă decentă. Beat that!

Chiar și așa, cei cu pretenții atât de „absurde” tot o să aibă tolba plină de CV-uri care intrunesc condițiile. Pentru că numărul oamenilor care se pot gândi la un joc, dar nu-s în stare să-l programeze sau deseneze, e foarte mare comparativ cu numărul locurilor de muncă din domeniu. În ziua de azi, a crescut mult nevoia de game designeri, dar tot suntem prea mulți, tot ne batem o mie pentru un loc de muncă. Iar în final, roagă-te să fi meritat să te lupti pentru că poți ajunge să te trezești cu o altă problemă, mult mai mare - lipsa timpului liber, iar dacă îl ai, salarii proaste. Designerii sunt încă unii dintre cei mai prost plătiți tehnicieni din industrie.

Mobilitate

Dar industria e dinamică. Mai ales acum, când oamenii de afaceri sunt mai flămânzi și avari ca niciodată, proiectele durează puțin, motiv pentru care trebuie să zburăm precum albinele din floare în floare. Chiar așa, știți că albinele, cele mai harnice ființe din lume, nu fac overtime?

Trecând peste această expresie a exasperării, recunosc că sunt un pic scârbit de industria asta unde se profită foarte mult de pasiunea oamenilor, fără a li se da foarte multe înapoi (să ne înțelegem, nu e cazul meu). Eu sunt un caz fericit pe de altă parte.

Presupunând că sunt foarte multe cazuri fericite în România, să zicem că într-o zi ți se oferă șansa unui interviu-două pentru postul de designer. Evident, recomand în prealabil să trimiți CV-uri sincere și să ai măcar un design document făcut, pentru că, la un interviu, nimeni nu prea crede ceea ce zici, ci ceea ce știi să faci.

Interviuri

Eu credeam că a da interviu ca game designer este o discuție foarte interesantă în care eu vin cu cai verzi pe

pereti, iar ei, cei care mă interviuează, îi vor agăța la Caru Mare și împreună vom călători printre constelațiile creativității artistice. Evident, nu e așa.

În unele cazuri ai o discuție lungă despre lucruri care nu au nicio legătură cu designul, după care ți se spune că ești angajat. Nu aș accepta așa ceva decât ca prim job de design, pentru că asta înseamnă fie că nimeni nu vrea să lucreze pentru ei din cauza condițiilor, fie nu prea contează ce skill-uri ai, ceea ce ar putea însemna că nu o să înveți mare lucru.

Că o regulă, în industria asta, dacă ești undeva unde nu înveți mare lucru, caută repede altceva. Pentru că nu faptul că ai lucrat într-o firmă cu nume sonor îți va aduce un job valoros, ci ceea ce ai învățat acolo. Vorbesc în deplină cunoștință de cauză, după un interviu în care a trebuit să scriu de mână într-un caiet studențesc un design document aproape complet...

Dacă supraviețuiești primului job, care în general va solicita de la tine multe ore suplimentare, mult efort intelectual și, foarte important, social, vei avea posibilitatea să pleci în altă parte. Sfatul meu este să nu faci prea mulți pureci într-un studio, adică nu mai mult de 3 ani, pentru că o să te plafonezi și nimeni nu o să mai dea doi bani pe tine. În industria asta contează să te miști cât mai mult și să faci cât mai multe, inclusiv proiecte personale.

Sunt sus!

La un moment dat, vei da, în fine, de peștii mari. Adică vei primi invitații la discuții de la companii serioase. Dacă până acum ai avut experiențe dubioase cu tot felul de companii fără metodologii clare de angajare,

unde conceptul de profesionist era oarecum difuz, ei bine, cu peștii mari contează doar ce știi și ce fel de om ești. Nici să nu îndrăznești să adaugi în CV ceva ce nu poate fi explicat cu lux de amănunte.

Vei da teste de design în 1-3 interviuri separate, care pot include exerciții specifice sau chiar să faci un design complet de gameplay cu multiple mecanici pentru un joc cu o temă prestabilită, vei vorbi cu recrutori de specialitate, cu psihologi care te vor evalua, îți vei negocia salariul etc. Așa recunoști, în fine, că ai intrat în altă clasă. O clasă în care în principiu sunt cei mai mulți designeri. Aici e grupul cel mai mare, unde te bați cu cei mai mulți pentru adevărata știință a creării de jocuri. E o luptă corectă, pentru că deja ai intrat în GRUP, în TRIB, și acum trebuie doar să te menții. În plus, peștii mari nu vor ciumeți, vor oameni capabili să facă ceva, vor performanță, așa că vei fi angajat pe merit, nu pe barba cuiva. Vei constata cu surprindere că dacă până acum lucrai 12 ore pe zi constant, în mediul acesta sunt și alte obiceiuri.

Exemplu

O experiență foarte faină am avut-o recent cu Jagex, unde am fost invitat să dau un interviu online. Evident, nu pot să vă spun conținutul, dar a fost interesant, deoarece se vedea că testele erau făcute de oameni cu pasiune pentru jocuri. Totul a fost un joc în care eu mi-am jucat șansele în câteva teste diverse, pe care le-am dat de acasă de pe scaun. O competiție online. Nu știu încă rezultatul, dar îl voi afla în curând. Cert e că m-a făcut să-mi doresc într-adevăr să lucrez pentru ei.

Disclaimer: Se poate și altfel...

P.S. Fă-ți CV-ul să arate ca cel al unui designer. Dă-i o aură originală. Fă-i ceva!

Locke



BAFTA-winning Animation Director
m:+447746 735 444
dan@stodge.org

Dan started out in comedy writing and performing on stage, radio and digital TV, where he learned his skills in timing and storytelling. Dan's style is simple and playful, with the emphasis on comedy and funny characters. He is proficient in Flash, CelAction and Photoshop on Mac and PC.



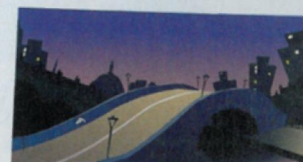
2005/7
Dan received a BAFTA for directing *The Amazing Adrenalini Brothers Series 2* (78x7 minutes, a Pesky/Studio B/Bejuba Production for ITV/Cartoon Network). He also directed Series 1 (10x25 min, CBBC) in 2002.



2004/5
Dan animated on the smash-hit pre-school series *Charlie and Lola* (26x10 minutes, Tiger Aspect Productions for CBBC/Playhouse Disney). He has also recently finished animating on Series 3.

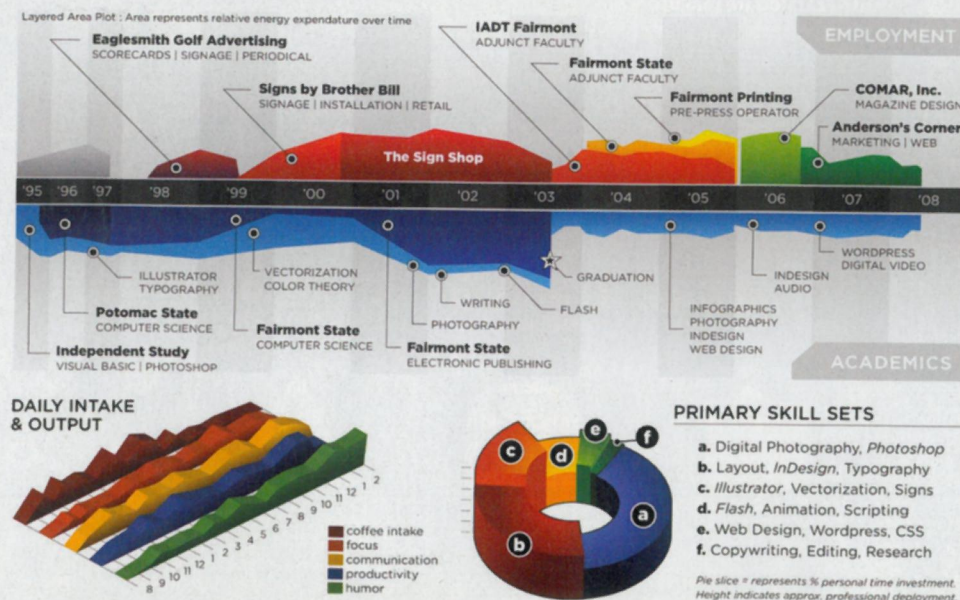


Dan has also directed many short animations, including *The Pygmy Shrew* (2000), one of the very first viral animations described by *The Independent* as "some of the funniest animation available on the net"; animations for Sky's Harry Enfield microsite (2001); *Tube Mice* (2003, onedotzero, as part of the UK Film Council's Pulse scheme) which featured on the *Times* and *Independent* newspaper coverdisks; *The Fly Who Loved Me* (2004, UNICEF's online Christmas card), directing Sir Roger Moore, who provided the voice of Santa, and an animated segment for stand-up Will Smith's live show *Ten Arguments I Should Have Won* (2006). In his spare time Dan likes to primp his full head of self-administered, curiously-lush polymer BOUFFANTINE.



RÉSUMÉ / INFOGRAPHICS

theportfolio.ofmichaelanderson.com
lunyboy@yahoo.com | 304-382-5145
HC 63 BOX 2340 | ROMNEY, WV 26757



FULL NAME: LUKÁŠ ZDECHOVAN
ADDRESS: LIMBOVA 19
BANSKA BYSTRICA 97409
SLOVAK REPUBLIC
PHONE: +421 48 413 04 51
MOBILE: +421 902 269 902
EMAIL: LUKAS@ZDECHOVAN.COM
WEBSITE: WWW.ZDECHOVAN.COM
BIRTH: 10TH FEBRUARY 1988
MARTIN, SLOVAK REPUBLIC

EDUCATION: UNIVERSITY STUDENT

WORK EXPERIENCE
2007 - NOW:
POSITION: PRO IT SERVICES, S.R.O.
BRATISLAVA
WEB DEVELOPER
2005 - NOW:
POSITION: FREELANCE WEB & GRAPHIC
DESIGNER, WEBMASTER
LANGUAGE SKILLS: ENGLISH (ADVANCED)
GERMAN (INTERMEDIATE)
RUSSIAN (BASIC)
COMPUTER SKILLS: ADOBE DREAMWEAVER, FLASH,
PHOTOSHOP & ILLUSTRATOR
XHTML, JAVASCRIPT, AJAX,
CSS, JQUERY
PHP, MYSQL
DELPHI (PASCAL), JAVA, C#.NET

MONITORUL FULL HD

PARTENERUL PERFECT PENTRU ORICE SISTEM

Dacă ați achiziționat un nou desktop sau aveți un notebook și vreți să-l conectați la un monitor extern, pa-nourile de 24 de țoli Full HD sunt cea mai bună opțiune.

Indiferent dacă folosiți noul sistem pentru filme, jocuri sau tehnoredactare, o alegere extrem de importantă este panoul pe care va fi afișat conținutul. În multe situații, monitorul costă cât jumătate din prețul sistemului, prin urmare nu ar fi normal să vă încănte privirea în timpul orelor petrecute în fața lui? Calculând o medie și încercând să surprindem cele mai multe cazuri, am decis să testăm monitoare de 24 de țoli, care au cel mai bun raport preț/performanță în acest moment. Cu prețuri începând de la 660 de lei (da, este posibil) și mergând până la 1500-1600 de lei, monitoare cu o diagonală de aproximativ 24 de țoli, 23,6 în majoritatea cazurilor, sunt cea mai potrivită gazdă pentru conținutul extrem de divers ce poate fi afișat.

Toate sunt Full HD și au porturi HDMI, de aceea sunt ideale pentru un dormitor, indiferent dacă la capătul celălalt al firului este un sistem desktop, de cele mai multe ori, un notebook/netbook sau, de ce nu, o consolă PS3 sau Xbox 360. Scenariile sunt practic nelimitate, nu mai rămâne decât să vă decideți asupra specificațiilor de care aveți nevoie pentru scenariul cel mai des întâlnit în cazul vostru.

Monitoare 3D sunt din ce în ce mai des întâlnite. Această funcție, aferentă unei rate de refresh de peste 120 Hz, nu este însă ieftină. Cu prețuri apropiate de 1500 de lei, la care se adaugă prețul unei perechi de ochelari precum cei din kitul NVIDIA 3D Vision,

experiența 3D continuă să fie destul de inaccesibilă. Ca să nu mai amintesc de scenariul în care doriți poate să vă uitați cu prietena la un film, context în care numai ochelarii costă aproximativ 600 de lei.

Indiferent dacă vă uitați la procentul de lumină care poate fi împinsă prin panou și care dă strălucirea mult râvnită de orice utilizator, mai ales în zilele de vară în care, din cauza soarelui care intră pe geam, parcă nu mai vedeți nimic pe ecran, sau la raportul de contrast, toate sunt importante.

În ceea ce privește timpul de răspuns, este o caracteristică ce crește considerabil prețul unui display, dar care, pe cât de importantă este pentru gamerii entuziaști, pe atât de neimportantă este pentru o persoană care lucrează preponderent în MS Word sau care stă la computer doar pentru a se uita la filme. Un timp de răspuns apropiat de 5 milisecunde este perfect pentru o sesiune prelungită de Portal 2 sau Call of Duty, însă dacă vreți să urmăriți un film Full HD în condiții optime, nici la 13 sau 15 milisecunde nu veți sesiza nici o problemă în conținutul afișat pe ecran.

Un aspect extrem de important pentru unii și care de asemenea reprezintă un procent important din preț este dat de design, de calitatea construcției, de calitatea materialelor folosite. Tot la acest capitol intră modul în care se rabatează sau nu ecranul câteva grade și modul în care câteva elemente metalice sunt integrate în puncte cheie ale construcției. La acest aspect este însă cel mai greu de dat un sfat din cauza faptului că nu veți putea niciodată să lăudați un dispozitiv care în ochii celui alt privitor nu arată bine. Practic, nici monitoare nu sunt neglijate de clasicul: „Gusturile nu se discută”.

1

BenQ EW2420

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 949 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 3000:1 / 20.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 178 / 178
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 1820.222222222222
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 13,21



BenQ XL2410T

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 1599 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 10.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: da
Contrast măsurat: 893.117647058824
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,9



2

BenQ LED
GL2440HM

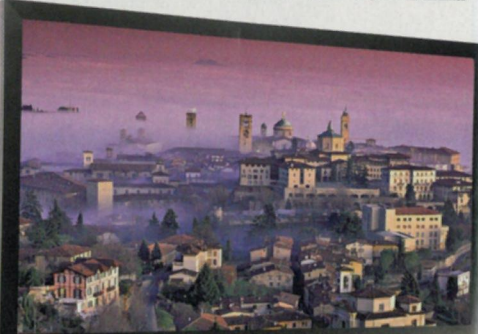
SPECIFICAȚII:
Ofertant: ITDirect
Preț estimat: 880 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 12.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 749.388888888889
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 3,83

3

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț estimat: 1089 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 176 / 176
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 849.666666666667
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,7

4

Acer S243HL bmii

iiyama
ProLite
E2473HDS

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Magway Impex
Preț estimat: 1006 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 5.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 832.894736842105
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,83



5

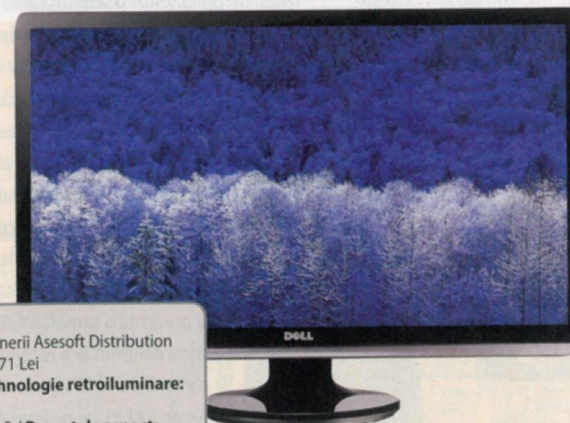
Samsung LS24A350HS/EN



7

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Samsung
Preț estimat: 1050 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 5.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 625
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,1

9

DELL
ST2420L

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț estimat: 971 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 639.111111111111
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 6,1

PHILIPS 240B1CB/00



6

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț estimat: 1220 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1200 / 16:10
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 25.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 178 / 178
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 903,05
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 6,4

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț estimat: 1399 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 80.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 176 / 176
Compatibilitate 3D: da
Contrast măsurat: 808.428571428572
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 7,14

Acer
GD245HQ bid

8

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat: 721 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 100.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 828.130434782609
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 8,24

10



ViewSonic VA2431w



XBOX 360 Kinect

sau de ce să-ți cumperi o sufragerie mai mare

Dacă la momentul lansării consolei Wii posesorii de Xbox 360 sau PlayStation 3 încă mai stăteau liniștiți pe canapea cu o răcoritoare rece lângă pat și un controller mai mult sau mai puțin clasic în mână, uitându-se cu o privire reticentă la oamenii care, în loc să stea liniștiți și să se joace, dădeau din mâini, acum situația s-a schimbat radical. Dacă Sony, cu al său Move, a împrumutat ceva de la Nintendo ca metodă de interacțiune cu ceea ce se petrece pe ecran și a plusat, nu demult, cu gaming-ul 3D pe televizorele compatibile, Microsoft a încercat o altă abordare.

Intitulat inițial Project Natal și fiind rezultatul unui amalgam de senzori, tehnologii, companii, hardware și

software, Kinect pentru Xbox 360 a fost lansat cu un motto cât se poate de simplu: Tu ești controllerul. Cu un aspect care se apropie de designul unui webcam, dar mult supradimensionat, Kinect-ul celor de la Microsoft este un add-on care se poate achiziționa de către toți posesorii de Xbox 360, indiferent de generația consolei. Ideea de bază din spatele acestui concept a fost extrem de simplă: să creăm un produs care permite utilizatorilor să interacționeze cu consola și cu jocurile aferente, doar prin gesturi și comenzi vocale. Pentru a vă face o idee despre performanța rețetei alese de Microsoft, cu funcția de coordonator de proiect, Kinect a intrat în Cartea Recordurilor drept cel mai rapid adoptat produs electro-

nic din toate timpurile, cu 8 milioane de senzori vândute în doar 60 de zile. Pentru a influența și mai mult vânzările de Kinect, spre deosebire de Sony, Microsoft a încurajat hacking-ul tehnologiei care stă la baza senzorului prin lansarea unui SDK – Software Development Kit gratuit pentru toți cei interesați. Astfel dacă aveți un sistem cu Windows 7 și vreți să profitați de Kinect, fără măcar a avea un Xbox, e suficient să conectați dispozitivul la PC prin USB și să „vă jucați”.

La capitolul construcție, Kinect este disponibil într-o singură culoare, neagră, și un singur material, acrilic sau piano black, în traducere un magnet pentru praf și amprente. Dacă vă întrebați care este motivul pentru această alegere de culoare, răspunsul este simplu: trebuia să se asorteze cu noul Xbox 360 Slim. Legat de conținutul pachetului, pe lângă Kinect și câteva manuale, puteți găsi un prelungitor USB și un cablu pentru conectare la priză. Chiar dacă vă descoperă cu ușurință prin încăperea, în raza sa vizuală, suportul de Kinect integrează un picior motorizat care să eficientizeze și mai mult detectarea persoanelor. În partea din față a senzorului, pe lângă un led de culoare verde care indică dacă Kinect-ul lucrează într-un anumit moment, există 3 elemente asemănătoare unor obiective de cameră. În mijloc este prezentă o cameră VGA capabilă de a captura conținut la o rezoluție de 640 x 480 la o viteză de 30 FPS și o adâncime de culoare de 32 biți, iar pe lateral sunt integrați 2 senzori. Aceștia lucrează împreună pentru a stabili cu înaltă precizie locația obiectelor în spațiu. Cu alte cuvinte, sunt doi senzori de adâncime care reușesc fără niciun fel de problemă să-și dea seama dacă sunteți mai în față sau mai în spate și, în același timp, să traducă acea mișcare de față-spate într-o comandă pentru dispozitiv. Cel puțin în

teorie se specifică faptul că eficiența senzorilor infraroșii este invers proporțională cu cantitatea de lumină din cameră. Aparent, dacă restul obiectelor dintr-o încăperea nu sunt vizibile, iar voi vă mișcați pentru a interacționa cu consola, precizia la interpretarea „comenzilor” este mult mai mare. Pe partea de sunet, Kinect a fost construit pentru a diferenția foarte bine atât cuvintele, în defavoarea zgomotului de fond, prin noise cancelling, cât și pentru a aprecia din ce direcție vine fiecare sunet. Acestea sunt posibile cu ajutorul a 4 microfoane ce lucrează în tandem, plasate pe suprafața Kinect-ului.

Mult mai important decât hardware-ul este însă software-ul capabil să proceseze un flux de informație extrem de mare. În cazul Kinect, software-ul din spate știe să transforme umbrele și culorile dubioase în caracteristicile unui corp uman. Tot software-ul este capabil să recunoască fețele umane dintr-un anumit cadru și, în cazul în care condițiile sunt propice, să recunoască o anumită voce și o comandă vocală. Luând în considerare impactul unui serviciu care rulează în permanență pe un sistem, trebuie să rețineți că nu am întâmpinat niciodată niciun fel de problemă în utilizare sau în preluarea comenzilor, însă Microsoft afirmă că 60 MB din cei 512 MB RAM ai sistemului sunt alocați în mod constant aplicației Kinect.

Dacă Xbox-ul 360 la care vreți să conectați Kinect-ul este de generație nouă, SLIM, aveți un avantaj major. Cu ajutorul unui port dedicat, aparent un USB cu un colț teșit, pe care îl găsiți deasupra portului Ethernet pe spatele noii console, puteți conecta Kinect-ul la consolă fără să mai fie nevoie să apelați și la cablul de alimentare din pachet, care vă mai ocupă o priză din puținele pe care le aveți în cameră. În cazul consolei de generație veche, recomandat este să folosiți un port USB din spatele consolei pentru a conecta Kinect-ul. Aparent, acela are un avantaj față de porturile USB din față.

Legat de utilizarea Kinect-ului există două aspecte extrem de importante. Unul este spațiul de care aveți nevoie pentru a vă juca. Obligatoriu sunt aproape 2 metri de senzor fără niciun fel de piedică între voi și acesta, în timp ce recomandați sunt nu mai puțin de 3 metri. Pentru a nu trece printr-o etapă de frustrare maximă, este recomandat să măsurați cu precizie spațiul pe care îl aveți în casă, înainte de achiziție, altfel există ris-

cul să nu puteți folosi minunăția intitulată Kinect. Un alt aspect extrem de important este calibrarea dispozitivului, care are loc în două etape: Video și Audio. Dacă în ceea ce privește partea video Kinect-ul se rotește și se înalță sau coboară pentru a vă încadra cât se poate de bine dacă sunteți la distanța care trebuie față de senzor, din păcate, pe partea de sunet trebuie să treceți prin câteva etape de detectare. Calibrarea vocală este extrem de importantă deoarece vă ajută să preveniți perceperea unui zgomot de fond sau chiar și a unui cuvânt care vine de la televizor ca o comandă. Prin algoritmi de anulare a zgomotului de fond, aproape de fiecare dată vă puteți controla Xbox-ul doar dând din gură. La capitolul funcții avansate integrate în senzor, vă puteți autentifica în contul de Xbox folosind doar fața voastră, cu corpul aferent. Din păcate, pentru această procedură trebuie să vă mișcați un pic pentru ca senzorul să fie sigur că este vorba de voi. Pentru interacțiunea cu consola aveți două opțiuni dacă vreți să scăpați complet de controllerul clasic de Xbox 360: fie să începeți să dați din mâini, fie să începeți să vorbiți cu Kinect-ul. Chiar dacă niciuna dintre opțiuni nu este mai rapidă sau, pur și simplu, mai eficientă decât controllerul efectiv, Microsoft a lucrat foarte mult pentru ca acest sistem să funcționeze și să dea randament. Sintetizând, nu trebuie decât să vă obișnuiți cu două lucruri: să strigați Xbox dacă vreți să vedeți un meniu cu toate comenzile vocale pe care le puteți folosi și să stați cu mâna în aer pe o anumită comandă, iar după câteva secunde acestea se activează.

Experiența de gaming este deosebită, este cu totul altceva. În momentul în care începi să sari, să dai din mâini, din picioare, să transpiri, îți dai seama că sedentarismul cu care a ajuns să fie asociată experiența de gaming este pur și simplu desființat. Chiar dacă aveți ocazia să vă jucați doar Kinect Adventures, care este o colecție de minijocuri perfectă pentru a demonstra pretențiilor despre ce este vorba cu acest Kinect, de multe ori este suficientă pentru a înlocui mersul la sală. Dacă vă jucați cu un partener sau parteneră, aproape fiecare joculeț având posibilitatea de joc în multiplayer, experiența este cu atât mai haioasă. În definitiv, chiar dacă nu poate fi perceput ca o unealtă clasică de gaming (sunt destul de reticent că vom juca Halo cu acest senzor), reușește cu siguranță să desființeze mitul statului degeaba în fața unei console cu un controller în mână.

Ofertant: www.evomag.ro Preț: 717 lei pentru senzor, 1400 lei pentru Xbox 360 Slim 4GB + Senzor Kinect și Kinect Adventures



Nintendo 3DS

3 dimensiuni fără ochelari suplimentari

Ofertant: TNT Games Preț: 1199 lei

Indiferent dacă ești un gamer entuziast sau nu, este imposibil să afirmi că Nintendo nu este una din companiile care au jucat un rol important în definirea conceptului de sistem de gaming, așa cum îl știm azi.

Ideea de consolă a apărut acum câteva zeci de ani și a suferit transformări majore în funcție de compania producătoare, dar și de numărul de ani care au trecut de la o generație la alta. Nintendo a încercat de fiecare dată să fie deschizător de drumuri în acest domeniu. În 2004, înainte de iPhone sau valul de tablete, Nintendo își puna toată încrederea într-un dispozitiv portabil de gaming cu două ecrane, dintre care unul era touchscreen, iar acest lucru este un argument suplimentar al afirmației inițiale. În 2006, când Sony și Microsoft se luptau pentru o grafică impresionantă pe consolele proprii, Nintendo a creat Wii, care era construit în jurul interacției mai degrabă decât în jurul calității 3D, o mutare extrem de curajoasă din partea companiei. Rețeta însă a fost un succes, cele 86 milioane de console vândute până pe 31 martie 2011 în întreaga lume arată că utilizatorii obișnuiți prețuiesc mai mult o experiență deosebită de gaming decât una din ce în ce mai fotorealistică.

Noul 3DS încearcă să aducă gamingul în 3 dimensiuni, pentru prima oară, pe un dispozitiv portabil. Reinventând modul în care interacționăm cu o consolă, dar, mai ales, modul în care consumăm conținut, 3DS-ul reușește să nu fie un dispozitiv doar de gaming. Aflată în stadiu de proiect de foarte mult timp, noua consolă a celor de la Nintendo este unul din acele dispozitive pe care trebuie să le experimentați la prima mână pentru a vă da seama dacă vi se potrivește. Chiar și în aceste condiții am petrecut câteva zile cu „jucăria” pentru a-mi forma o părere cât mai concludentă legată de ce are de oferit noul 3DS și, mai ales, de ce s-ar justifica o achiziție a unei console extrem de apropiate de prețul unui



PlayStation3 sau Xbox 360.

Modelul pe care l-am testat este intitulat Aqua Blue, însă pare mult mai apropiat de verde decât albastru dacă vă uitați mai atent. Este format din 3 straturi distincte, iar când vă uitați din lateral vedeți că noul 3DS include trăsături originale de design, menținând în același timp aspectul deja clasic de DS. În ceea ce privește construcția, dispozitivul pare extrem de bine pus laolaltă. Chiar dacă este departe de dimensiunea unui telefon, mai ales la capitolul grosime, noul 3DS este compact și reușește fără prea mult efort să încapă într-un buzunar nu foarte mare. Ținând cont că balamaua este extrem de importantă la orice dispozitiv cu ecran rabatabil, în cazul 3DS, Nintendo au reușit să facă o treabă foarte bună. Chiar și după câteva zeci de rabatări, procedura care se desfășoară fără nici un fel de sunet îi conferă utilizatorului confortul unui produs bine construit. Legat de elementele de design de pe margini, acestea par interesante destul de inspirat. În

față este o mufă clasică de căști de 3,5 mm și două leduri indicatoare, power și încărcare. Pe marginea din dreapta este un switch de activare a modului Wireless b/g cu ledul aferent de activitate și acces la slider-ul de definire a gradului de 3D. Pe marginea din stânga este un slot de card SD, acoperit cu o bucată de plastic care pare foarte sigură, și un slider de volum. Legat de SD-uri, în pachet este inclus un card de 2 GB perfect atât pentru salvări, cât și pentru poze sau câteva elemente descărcate de pe internet. Pe partea din spate este o mufă proprietară de încărcare, fapt cu care nu voi fi niciodată de acord mai ales acum când majoritatea terminalelor îmbrățișează un singur standard de mufă pentru transfer de date și încărcare; un loc pentru stylus-ul marcat foarte subtil cu Nintendo și un locaș pentru cartușele cu jocuri.



Legat de cartușe, chiar dacă jocurile de DS rulează fără probleme, în 2D desigur, compatibilitatea cu vechile jocuri de Game Boy Advance a fost eliminată. În schimb se anunță un magazin virtual din care veți putea achiziționa clasicele titluri. Sperăm ca acesta să fie funcțional și în România. În colțurile din stânga și dreapta spate sunt plasate cele două butoane cu care ne-am obișnuit atât de la consolele vechi, cât și de la PSP. Chiar dacă fac o treabă foarte bună în ceea ce privește gaming-ul oricare din cele două butoane menționate mai sus este perfect și pentru activarea aplicației aferente camerei foto sau, mai bine spus, camerelor foto. Pe spate sunt două camere VGA cu care puteți realiza și fotografii 3D, iar în față este o singură cameră de aceeași rezoluție. Un aspect important din utilizarea 3DS este dat de realitatea augmentativă. Acest concept se referă la proiectarea unor elemente imaginare sau fictive în mediul real. Fie că are loc cu ajutorul unor carduri incluse și în pachet, în număr de 6, fie că se desfășoară cu ajutorul Face Raiders, efectul este impresionant. Chiar dacă cel mai probabil vor exista multe titluri compatibile cu acest mod de interacțiune, momentan aveți doar două opțiuni. ARGAMES este o suită de jocuri legată de 6 cartoane pe care trebuie să le puneți pe o suprafață plană, moment în care cu ajutorul camerelor din dotare aveți opțiunea să interacționați cu niște personaje imaginare care se plimbă pe covor sau pe masa din bucătărie. Face Raiders este primul exemplu de joc care profită de accelerometerul din 3DS, obligându-vă să vă mișcați cu 3DS-ul prin cameră pentru a împușca un fel de baloane zburătoare cu fețele prietenilor.

La interior, față de DS, a apărut un stick analog asemănător cu cel de pe PSP însă parcă mult mai plăcut pe termen lung. Sub acesta este plasat D-Pad-ul cu care ne-am obișnuit pe orice Game Boy sau DS. Chiar dacă D-Pad-ul clasic este plasat destul de aproape de marginea inferioară a dispozitivului, acesta din urmă reușește să fie suficient de confortabil la utilizare chiar și după mai multe ore de stat cu 3DS-ul în mână.

Software-ul este extrem de important la o consolă. Pe lângă senzori, conectori și un ecran de calitate, noul 3DS promite nu doar câteva jocuri interesante în următoarea perioadă, ci și o experiență de socializare și interacțiune cu prietenii nemăitâlnită până acum. StreetPass, de exemplu, este un serviciu activ implicit pe 3DS care permite consolei, chiar și când aceasta este închisă în mod



Madonna



Angelina



LADY GAGA



Kanye



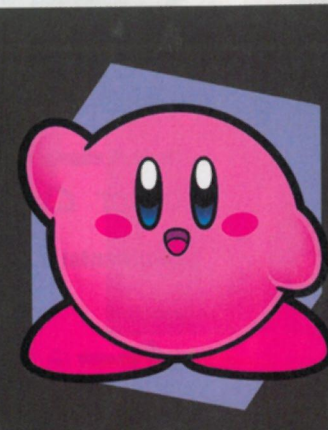
Whoopi

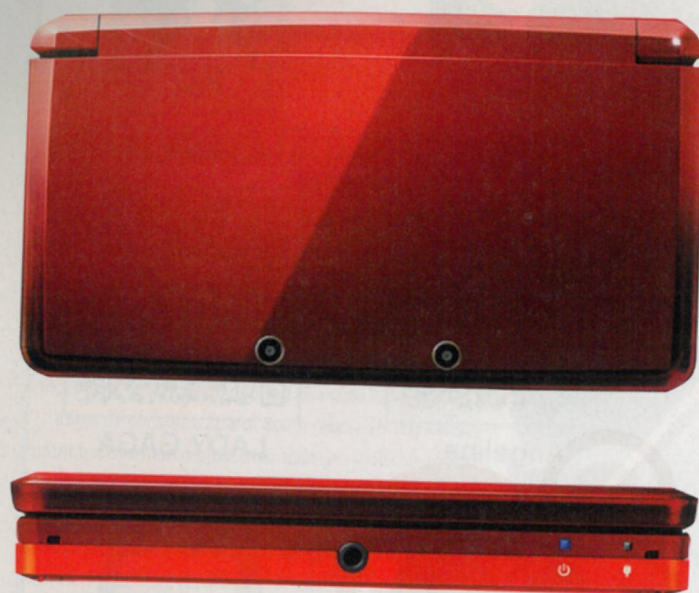


Jay Leno

sleep, să transfere între consola voastră și cea a unor necunoscuți sau prieteni de pe stradă pachete mici de informații. Printre acestea se numără informații legate de caractere Mii, hărți noi pentru diverse jocuri, scoruri și multe altele. SpotPass este o altă funcție care nu are nevoie de intervenția utilizatorului pentru a funcționa și care descarcă în momentul în care sunteți în raza unor hotspot-uri compatibile conținut suplimentar pentru diverse jocuri sau chiar și actualizări de firmware pentru dispozitiv.

Pentru a arăta că nu-și neglijează deloc consola după lansare, Nintendo lucrează la parteneriate cu companii de televiziune și operatori de cablu pentru a oferi conținut video 3D posesorilor de astfel de console. Din păcate, în primul rând nu știm când se vor finaliza aceste parteneriate și în al doilea rând nu știm dacă utilizatorii din România se vor bucura măcar parțial de ele. Un alt element interactiv din ecosistemul 3DS este dat de pedometru, acesta permite consolei să vă măsoare pașii când este





în mod Sleep. Pentru un plus de divertisment, pașii sunt transformați în timp real în Play Coins, o monedă care permite utilizatorilor să-și achiziționeze conținut virtual, fie că vorbim de conținut in-game sau aplicații stand alone. La capitolul funcții suplimentare, cu 3DS-ul puteți asculta muzică în format MP3 sau AAC, în curând probabil veți putea vedea și un anumit tip de filme 3D descărcabile de pe internet, momentan însă puteți vedea un singur clip în 3 dimensiuni care vine cu cea mai recentă

actualizare de firmware.

Experiența de utilizare a noului 3DS este interactivă, interesantă și inovatoare, însă din păcate acesta nu este un dispozitiv pentru oricine. Dacă în ceea ce privește efectul 3D puteți opta pentru dezactivarea lui dacă aveți dureri de cap, opțiune care scade semnificativ valoarea dispozitivului, este greu de spus dacă restul experienței va avea o viață foarte lungă. În mare parte ține de Nintendo dacă vă reușește să definească sau nu, un ecosistem consistent în jurul

noi console și mai ales dacă va reuși să creeze o experiență fără granițe teritoriale. Este destul de frustrant să intri într-un meniu sau să accesezi o funcție și să primești un mesaj extrem de concludent „This service is not available in your region.” În viitor, prin iminente actualizări, pe lângă un browser de internet și un nou magazin virtual, Nintendo promite alte câteva funcții de care însă momentan nu ne putem bucura. În acel moment poate ne vom face o părere și mai bună despre ceea ce este noul 3DS.

Logitech Z906



Chiar dacă parcă mai ieri ne lăudam cu popularul Z5500 de la Logitech ca fiind cel mai puternic sistem pe care îl putem achiziționa ca partener pentru orice configurație desktop sau portabilă, acum Logitech a lansat un alt sistem de vârf pentru cei care vor să-și scoată vecinii din apartamente. Sub numele de Z906, Logitech a creat un nou home theater high-end, ideal pentru orice tip de conexiune și pentru redarea oricărui tip de conținut. Având câteva trăsături comune cu fratele mai bătrân pe care îl înlocuiește, noul sistem de boxe de la Logitech dispune de o consolă centrală, de această dată fără un display dedicat, ci doar cu leduri indicatoare pentru fiecare activitate, și de același subwoofer impresionant, pe lângă cei 5 sateliți cu cabluri din belșug. Calitatea construcției este foarte bună: fiecare satelit pare parcă dintr-o bucată, iar subwoofer-ul, la care se conectează toate intrările, este la fel de impozant cum ni-l aduceam aminte. Cum Z5500 ne-a arătat în nenumărate cazuri că 500 W sunt suficienți pentru a umple cu sunet orice fel de cameră, noul Z906 duce tradiția mai departe cu același set de specificații. 500 W, cuplați cu o certificare THX, de asemenea prezintă și în generația anterioară, fac din acest sistem partenerul ideal al celor care apreciază în egală măsură fidelitatea și claritatea când vine vorba de o plajă cât mai mare de frecvențe și forță. Pentru a vă face o părere la acest capitol, merită să reținem că subwoofer-ul din Z906 poate emite 165 W RMS, în timp ce fiecare satelit poate scoate un sunet echivalent a 67 W. Dacă folosiți intrările digitale ca o conexiune la un receiver digital, un player Blu-ray sau o consolă de jocuri, un avantaj al acestui sistem față de altele de pe piață este dat de posibilitatea

tea decodării hardware a conținutului Dolby Digital și DTS. Pe lângă faptul că este suficient un singur cablu pentru toate cele 6 canale, indiferent ce format de sunet primește, Z906 reușește să îl redea fără probleme. Cu ajutorul opțiunii 3D Stereo, din orice sursă de 2 sau 4 canale, sunetul emis va veni din toate cele 6 boxe. Un avantaj major al acestui sistem este dat de cele nu mai puțin de 5 intrări care pot fi conectate în permanență. Printre acestea se numără o intrare 5.1 clasică cu 3 jack-uri stereo (față stânga/dreapta, spate stânga/dreapta, centru și subwoofer), o intrare stereo (2 jack-uri RCA roșu/alb), 2 intrări digital-optice și o intrare digitală-coaxial. Marele avantaj, pe lângă faptul că puteți modifica cu ușurință din telecomandă sursa de semnal pe intrare, este funcția sistemului de a prelucra sunetul și de a-l trimite fără prea mult efort din toate boxele. Senzația este cu atât mai impresionantă cu cât sursa de semnal este mai simplă, un smartphone, de exemplu. Pentru controlul întregii activități aveți două opțiuni, fie să folosiți telecomanda compactă, dar plastică, fie să interacționați cu consola din dotare, care poate fi instalată în orice colț față de sistem, mulțumită cablului nu foarte scurt. La capitolul conectică, avem un reproș pentru acest sistem, legat de cablurile care vin în pachet pentru intrări. Din păcate, este inclus doar un singur cablu clasic cu 3 mufe: una verde, una neagră și una portocalie, la fiecare capăt, perfect pentru o placă de sunet 5.1 de desktop. Mai rămâne să găsim fondul muzical care sună cel mai bine pe acest sistem.

Ofertant: Partenerii Logitech Preț: 1450 lei



PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!

Imprimante foto la prețuri decente

PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!

KARAOKE în sufragerie
Mutati-vă întreaga colecție muzicală în Ultrastar Deluxe și încențați distracția

Articole practice:

- ✓ Eliminarea top sporter din calculator
- ✓ AVG Free 2011 - o opțiune validă pentru antivirus
- ✓ Administrarea simplă a colecției de fotografii
- ✓ Creați documente PDF
- ✓ Player cool pentru muzica voastră
- ✓ Fiți vedetă de Facebook

PC BUSTER Backup la Google mail

Player cool pentru muzica voastră
Un program special însoțit de un câștig surpriză!

Pericol! Atac malware
Dacă PC-ul vostru începe să se manifeste ciudat, este foarte posibil să fie infectat. Nu uitați în panică: veți afla ce aveți de făcut în cele ce urmează, iar pe CD-ul din care se urmează să se instaleze

Saturi și trucuri

Trucuri Office
Excel, Word, PowerPoint, Outlook

Expediat fragmente de text

Actualizați simțurile la AutoCorrect

Aflați soluțiile cu care să luptați împotriva inamicilor informatici.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

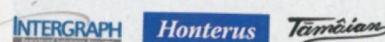


06 - 10 iulie 2011
Turul Ciclist al Sibiului
editia I - 2011
<http://www.ciclistusibiu.ro/>

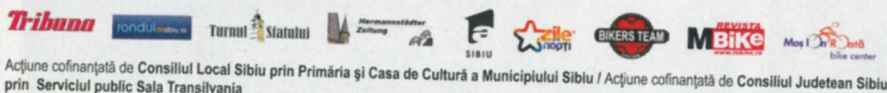
sponsorii principali:



sponsori:



parteneri media:



sponsorii etapelor si tricurilor:



parteneri:



Acțiune cofinanțată de Consiliul Local Sibiu prin Primăria și Casa de Cultură a Municipiului Sibiu / Acțiune cofinanțată de Consiliul Județean Sibiu prin Serviciul public Sala Transilvania

Titlu Războiul uriașilor

Autor Stephen Donaldson

Al doilea volum din seria Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul

Colecția Nautilus

Thomas Covenant, leprosul necredincios, se trezește din nou chemat pe Tărâm – o lume a magiei, refugiu fantastic din calea „realității”. Consiliul îi cere să-l înlăture pe Nobilul Foul, cel care deține Piatra Bolii Pământului, sursa nesecată a puterii malefice. Dar, cu toate că Thomas Covenant are legendarul inel, încă nu știe cum să folosească forța magică a aurului alb, așa că de data aceasta riscă să piardă totul...

Stephen Donaldson s-a născut în 1947, în Cleveland, Ohio. În copilărie, a petrecut 12 ani în India, unde părinții săi, misionari medicali, se ocupau de îngrijirea leproșilor. Stephen Donaldson a absolvit Colegiul Wooster în 1968, apoi a lucrat într-un spital din Akron City între anii 1968 și 1970. În 1971, Stephen Donaldson a predat la Universitatea de Stat Kent, a fost redactor și instructor la un atelier literar, iar în 1977 i-a fost publicată seria

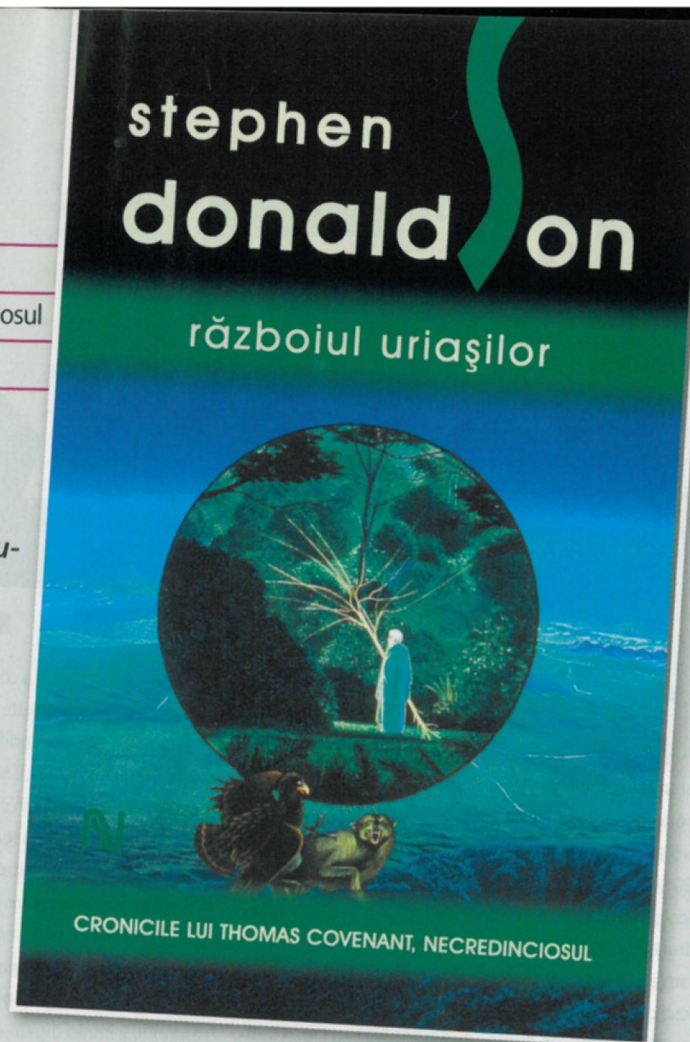
Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul. Seria a apărut sub forma a două trilogii, între 1977 și 1983, în prezent fiind în lucru o tetralogie plasată în același univers. Potrivit actualului său editor, Putnam, primele două trilogii s-au vândut în peste 10 milioane de exemplare. În anul 1977, Stephen Donaldson a obținut Premiul British Fantasy pentru Blestemul nobilului Foul, primul volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul, iar în 1979 a primit Premiul John W. Campbell pentru cel mai bun scriitor tânăr. A mai publicat numeroase romane science-fiction și polițiste, inclusiv sub pseudonimul Reed Stephens. Stephen Donaldson a mai fost recompensat cu Atlanta Fantasy Fair Award (1992), pentru realizări deosebite, WIN/WIN Popular Fiction Readers Choice Award (1991) pentru autorul favorit de fantasy sau President's Award acordat de International Association for the Fantastic in the Arts (1997). În anul 2000 a fost onorat cu World Fantasy Award pentru cartea Reave the Just and Other

Tales.

„Cel de-al doilea volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul este un adevărat festin pentru împătimitii literaturii fantasy”, afirmă Publishers Weekly, iar Washington Post consideră că „Saga Thomas Covenant este o creație atât de rafinată și de săvârșită, încât îți va găsi cu siguranță locul printre operele marilor clasici ai genului.”

„Cu Războiul uriașilor, Donaldson depășește limitele imaginației și creează noi direcții în universul fascinant al prozei fantasy.”

Fantasy Book Review



CÂȘTIGĂTORII LUNII APRILIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția aprilie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Taișul sabiei de Joe Abercrombie, sunt următorii: Petrea Vlad din Blaj, Istrate Ana Georgina din București, Cosmin Mihai din Târgoviște, Dima Margareta din Ploiești și Lauruc Laurențiu Ionuț din Ciuperceni.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

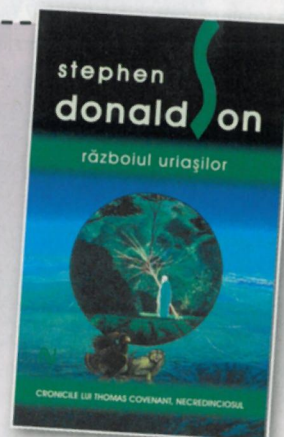
Câștigă unul din cele cinci romane Războiul uriașilor de Stephen Donaldson răspunzând la întrebarea:

În ce țară a petrecut Stephen Donaldson 12 ani?

- Mozambic ☐
 ► Moldova ☐
 ► India ☐

Nume, prenume
 Cod numeric personal
 Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
 Localitate
 Cod Poștal Județ
 Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iulie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna august 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Luna asta, LEVEL a picat foarte prost în calendarul cinematografic: vine prea târziu pentru Furios și iute 5, după mulți, cel mai bun din serie și prea devreme pentru noii/vechi Pirați din Caraibe. Și ce păcat, se potriveau așa de bine cu revista. Ce-a rămas? Paul și Dincolo de limite s-au stins și ele. Rio s-a dovedit mediocr, deși 3D-u-l face minunat. X-Man e încă pe vine, la fel și Kung Fu Panda 2 și Hanna. Rămâne Thor. Thor este printre puținii super-eroi Marvel care se poate mândri cu rangul de zeităte. El este zeul, țiței-vă bine, tunetului, fulgerului, furtunii, al stejarilor, puterii, distrugerii, fertilității și protectorul umanității, în mitologia germană. Mai interesantă este însă varianta lui scandinavă, cu toate întâmplările prin care trece, mai deosebite după părerea mea chiar decât cele din Olimp. Din păcate însă, filmul nu prezintă aceste aventuri, tocmai pentru că benzile desenate după care a fost făcut se ocupă de altceva. Spun din păcate pentru că aventurile originale sunt mult mai puternice și mai frumoase decât ce vedem aici. Filmul nu dezamăgește dacă știi la ce să te aștepți. Film cu super-eroi tipic Marvel, undeva pe linia Iron Man 2, Cei 4 fantastici, Daredevil, Hulk, dar sub X-Man și Spider-Man. Incomparabil cu Bat-Man, dar asta poate și pentru că liliacul nu face parte din gașcă. Efecte bune, acțiune suficientă, fete și bărbați frumoși, film de adormit copiii. Dacă super-eroii amintiți mai sus v-au plăcut, nu văd cum Thor v-ar putea dezamăgi, în caz contrar, alegeți oricare din filmele prezentate inițial. O să vă prindă mai bine. A, și să nu uit. Din păcate, jocul cu același nume lansat odată cu filmul este foarte, foarte slab.

ncv

www.

www.pica-pic.com/

Dacă ai prins timpurile când lumea se mai juca încă pe consolele portabile rusești, site-ul ăsta te va trimite în urmă cu muuuuulți ani. Dacă nu ai prins timpurile alea, intră pe site-ul din titlu și vei vedea de unde s-a plecat secolul trecut.



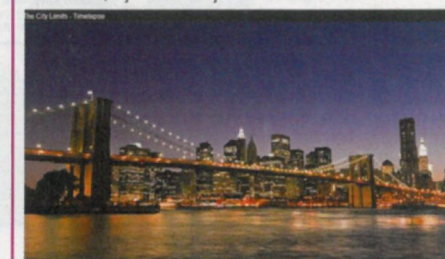
Caveman

Grandstand/Tomy (1982)
made in Japan

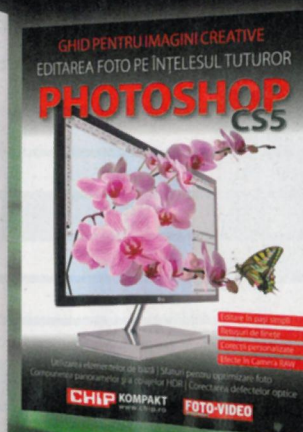
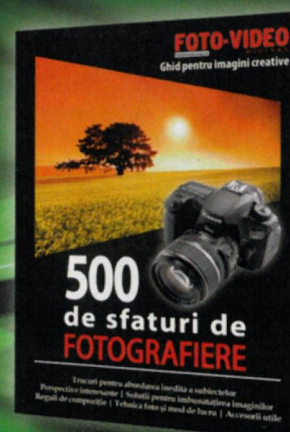
High Scores

www.dominicboudreault.com/

Lumea vrea să vadă chestii mișto. Căci cine ar vrea să vadă chestii nasoale? Eu nu. Poate tu. Dar poate că nici tu, așa că intră și vezi ce face Dominic.



Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare din rețelele
Orange, Vodafone sau Cosmote.

Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

Librăria CHIP ONLINE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”			107,98 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:
• plată online prin card de credit (mai multe detalii pe <http://www.chip.ro>)
• depunere de numerar la orice ghineu BRD în contul 3 D Media Communications (nr. RO78 BRDE 0805 VO56 0497 0800 deschis la BRD Brașov)
• ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507)
• nr. RO71 ABNA 080026 4100060470 deschis la RBS Bank Brașov
• pentru bugetari, plata se face în contul RO90TR 621315069000000746 deschis la Trezoreria Brașov
• mandat postal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială, în conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001, dispoziții de urmărirea drepturilor de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

Classic Games LEVEL collection

14⁹⁰ LEI



ediția 12/2010

VELVET ASSASSIN

DRAKENSANG
ediția 07/2010



ediția 11/2010

SHADOW GROUNDS SURVIVOR

XPAND RALLY
ediția 08/2010



ediția 10/2010

SAM & MAX SEASON ONE

TRINE
ediția 09/2010



ediția 12/2010

VELVET ASSASSIN



ediția 12/2010

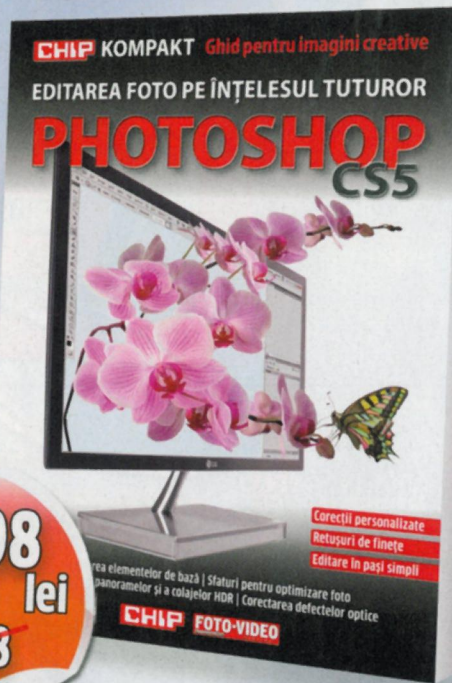
VELVET ASSASSIN

Colecția **CHIP** **KOMPAKT** te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ



19⁹⁸ lei
29⁹⁸



OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

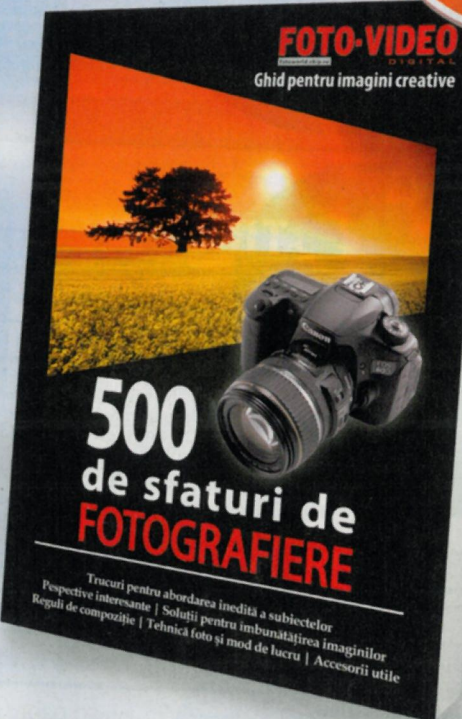
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai

19⁹⁸ lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

Scanezi codul de mai jos



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

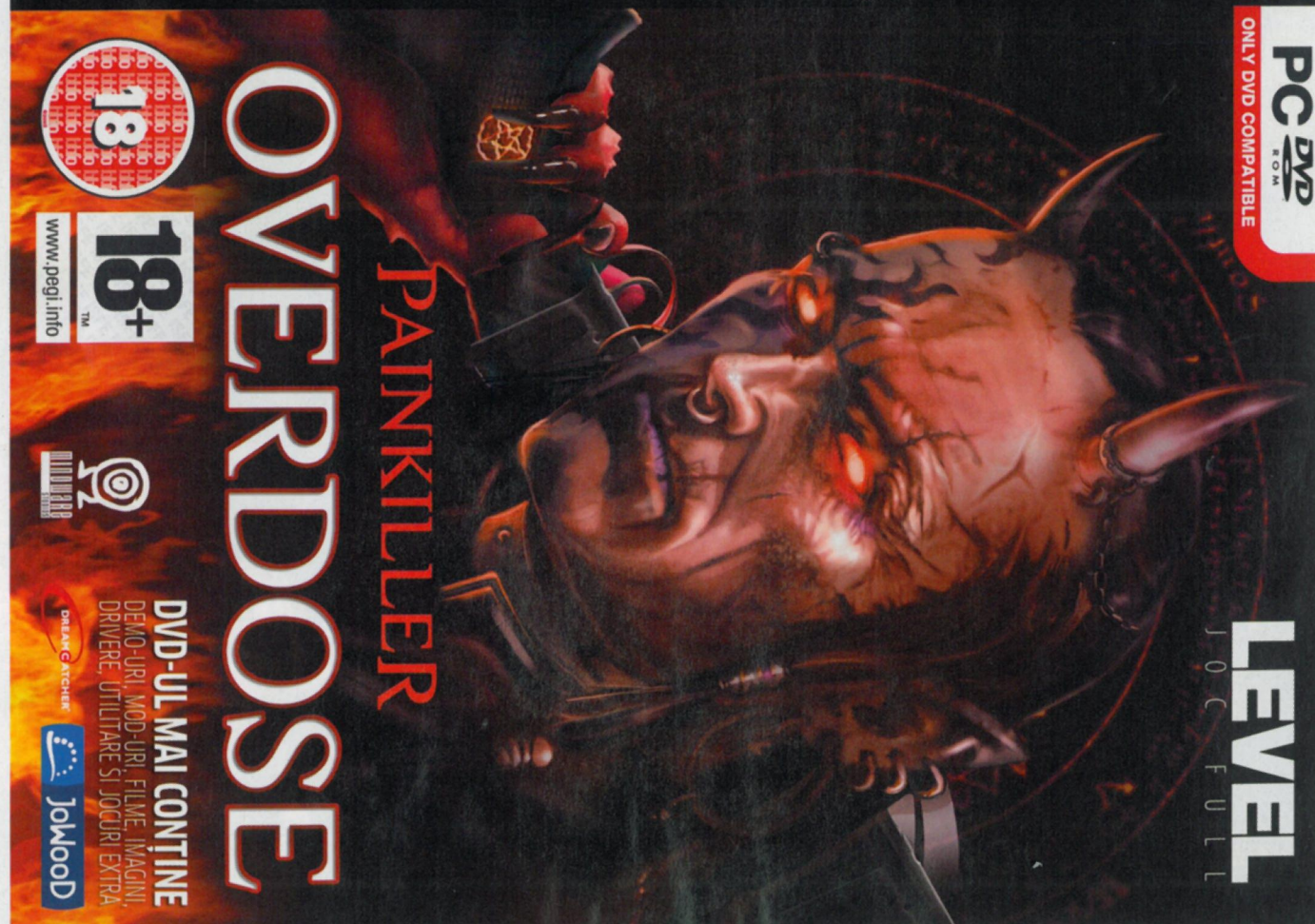
Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian



LEVEL DVD

PAINKILLER OVERDOSE

06.2011



PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE

LEVEL
JOC FULL



DVD-UL MAI CONTINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI,
DRIVERE, UTILITĂȚI ȘI JOGURI EXTRA



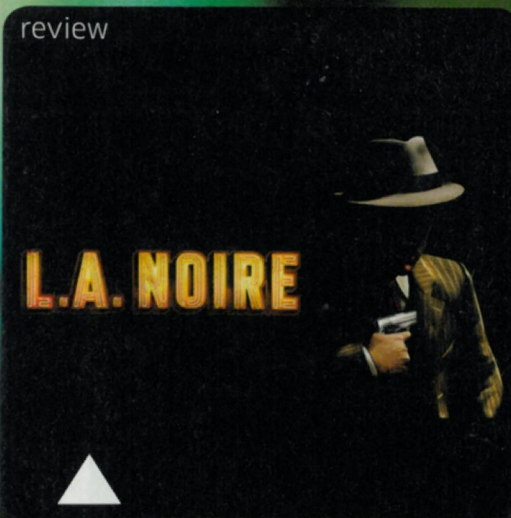


THE WITCHER²

ASSASSINS OF KINGS

review

Candidat la titlul de cel mai bun RPG al anului, The Witcher 2 promite să ne răsfete.



L.A. NOIRE

Lege și fărădelege în "Orașul Îngerilor".

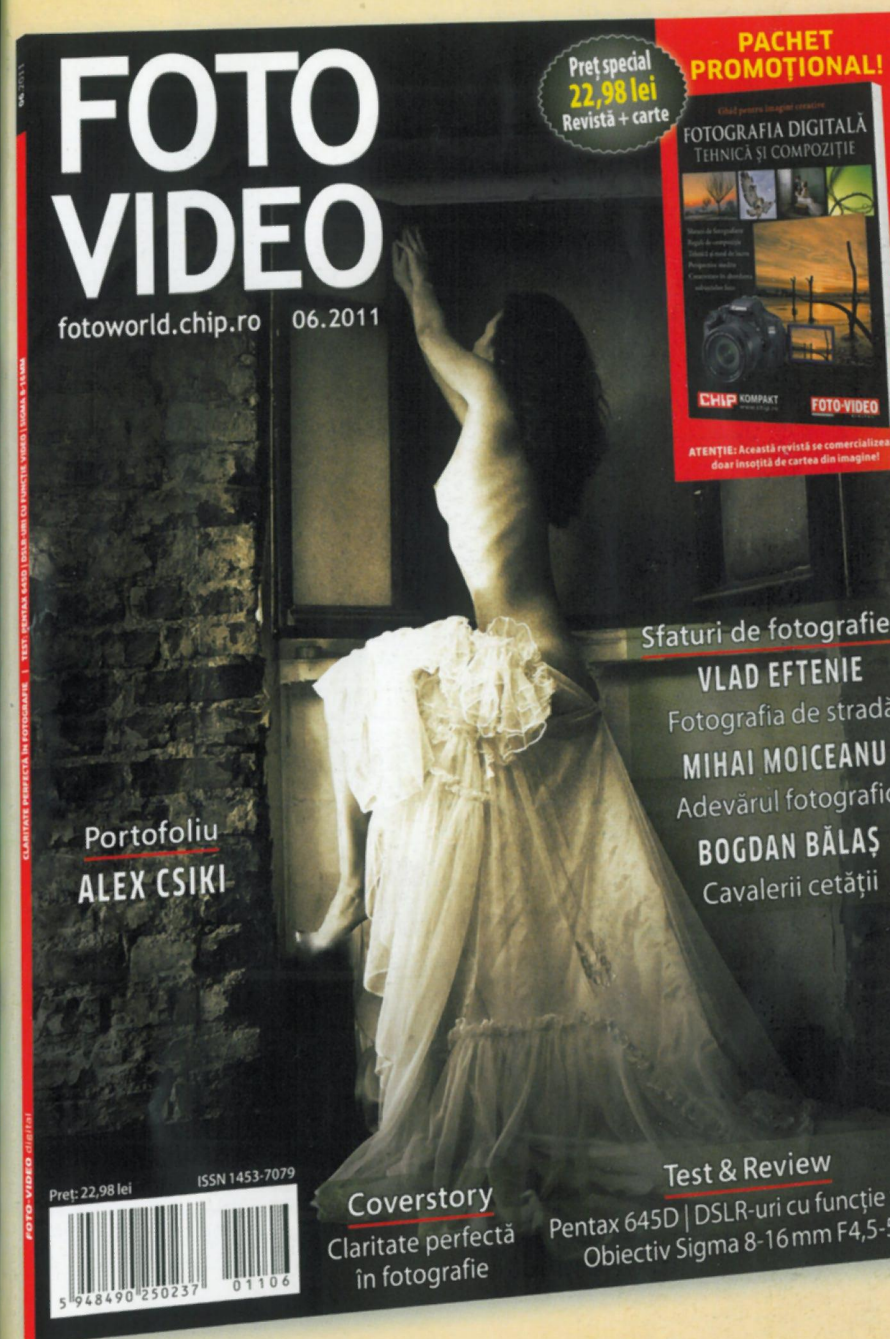


FABLE III

Adaptarea pentru PC a unei fabule de succes.

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie!

Ediția lunii iunie 2011 a revistei FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată prin pachetul promoțional „revista + cartea *Fotografia digitală - Tehnică și compoziție*”, la prețul de 22,98 lei.



PACHET PROMOȚIONAL!

Preț special
22,98 lei
Revistă + carte

**FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE**



ATENȚIE! Această revistă se comercializează doar însoțită de cartea din imagine!

Sfaturi de fotografiere

VLAD EFTENIE

Fotografia de stradă

MIHAI MOICEANU

Adevărul fotografic

BOGDAN BĂLAȘ

Cavalerii cetății

Portofoliu

ALEX CSIKI

Preț: 22,98 lei

ISSN 1453-7079



Coverstory

Claritate perfectă
în fotografie

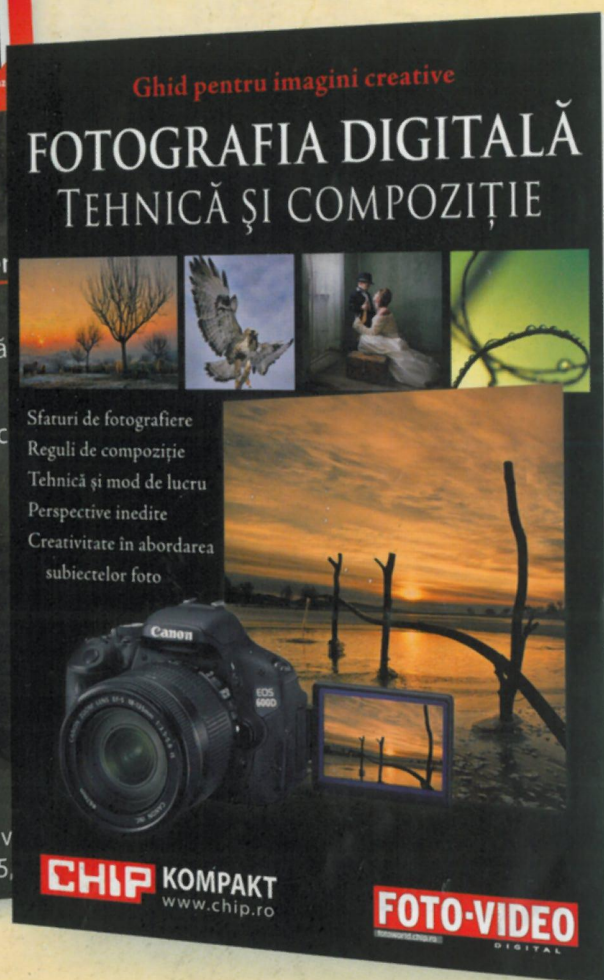
Test & Review

Pentax 645D | DSLR-uri cu funcție v
Obiectiv Sigma 8-16 mm F4,5-5,6

CHIP KOMPACT
www.chip.ro

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Cartea poate fi comandată
și separat, online, la adresa:
www.chip.ro/librarie



Sfaturi de fotografiere
Reguli de compoziție
Tehnică și mod de lucru
Perspective inedite
Creativitate în abordarea
subiectelor foto

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe chip.ro/workshop

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

Orange Young distracție la nesfârșit

- acces nelimitat la Facebook și Yahoo!
- SMS nelimitat în rețea
- 1500 minute în rețea
- 75 minute naționale
- 150 MB internet pe mobil

total cu 5 €/lună

distracția se schimbă cu Orange

www.nelimiteaza-te.ro

opțiunea poate fi activată până la 30 iunie 2011;
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM sau
a creditului de reîncărcare

today changes with orange™

